

www.game-exe.ru
МАЙ 2002
GAME
EXE
КОМПЬЮТЕРНЫЕ И
СЧАСТЛИВЫЙ
УЧУ
стр. 23
The of The DRAGON
ЗНАЕМ.
ИГРАЛИ
СТР. 29-54
Рекомендуемая розничная
цена журнала — 70 руб.,
без CD — 45 руб.
4 601357 000055

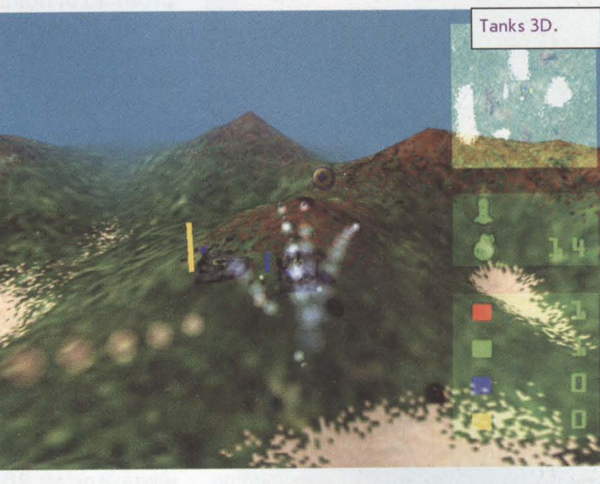
ВОЗМОЖНЫ ЛИ В РОССИИ НЕКОММЕРЧЕСКИЕ ИГРЫ

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ!

С чего же начать?.. Пожалуй, с города Дэвис (Davis), что в штате Калифорния, США. Город Дэвис известен двумя вещами. Во-первых, туннелем для перехода лягушек через шоссе, на строительство которого было потрачено $120000. Ей-богу, это правда. А во-вторых, в Университете штата Калифорния, что в Дэвисе, работал профессор Евгений Зайцев (в микробиологической лаборатории), известный в первую очередь тем, что каждое его изречение можно было записывать и тут же публиковать (чего стоит хотя бы вот это: "Да ну что вы, любовь, любовь... Лично я, кроме гонококков, в любви ничего не поимел"). Живя в Петербурге, он работал в институте космической медицины, где изобрел G-перчатку, штуковину, измеряющую электрическое напряжение на руке человека: как только пилот теряет сознание (скажем, от перегрузок), его вольтаж изменяется, и G-перчатка подает команду автопилоту.

Но есть и третья достопримечательность, прославившая город Дэвис (а также Санта-Круз): здесь родилась бесприбыльная (non-profit) коммерция. Все началось с недовольства жителей городскими супермаркетами: дорого, продукты некачественные, выбор куцый. Собрались 800 человек, скинулись по 50 долларов с души и решили построить свой магазин. Сказано — сделано. Наняли управляющего, взяли кредит в банке и построили-таки собственный супермаркет. Этот магазин (он называется "Davis Co-op", и это одна из достопримечательностей города) стал первым non-profit-заведением в Дэвисе. Работает он так: человек платит $50 в год и имеет право покупать товары без наценки; товары же приобретаются на оптовых базах и продаются по себестоимости, ибо, напомню, прибыль для этого предприятия — ничто.

Кроме того, в этом магазине всегда куда больше товаров, чем в обычном — коммерческом — супермаркете. Почему? Все просто: то, что другим магазинам не выгодно (слишком мало покупают), Davis Co-op — по барабану. Попросили — закупим, даже если попросили одну штуку, и продадим по себестоимости.



Tanks 3D.

Легко догадаться, сколь популярен этот магазин. Но! Далеко не все в городе хотели платить $50 в год. Тогда Davis Co-op пошел на такой шаг: не хочешь — не надо, только отныне ты будешь платить за все товары 5-процентную наценку.

И магазин расцвел, так как выгоден всем: поскольку Davis Co-op — бесприбыльная организация, налогов она не платит, ну а про товары по себестоимости вы уже знаете. Вскоре появились и другие non-profit-предприятия: прачечные, жилые дома, пункты видеопроката, даже сельхозрынок.

Итак, к чему это говорится... Прожив три года в Дэвисе (из шести проведенных в Калифорнии), я приехал в Россию с горячим желанием заняться здесь некоммерческими организациями. Ну а встреча с бывшими одноклассниками, с которыми мы стали разрабатывать игры, предопределила то, в какой именно области мы хотели бы попробовать non-profit-схему.

Что же это такое — некоммерческие игры?

Для начала давайте разделим игры бесплатные и некоммерческие. Некоммерческие продукты могут быть как бесплатными, так и платными, просто изначально они подразумевают незаинтересованность авторов в извлечении прибыли.

Следующий вопрос: зачем и кому это нужно — заниматься некоммерческими играми? Как сказал Брэд Уорделл (Brad Wardell) с www.dregnin.net, условно-бесплатная (shareware) игра за $20 невыгодна ни покупателю, ни продавцу.

Все любят бесплатные (freeware) игры, но они обычно слишком неказисты, оттого не могут состязаться с "большими" играми. С другой стороны, freeware-разработчики не могут выпускать большие игры, так как у них нет на это денег. Налицо дилемма, для решения которой идеально подходит рассмотренная выше бесприбыльная схема.

Существуют ли в природе разработчики, живущие по этим заветам? Да, это наша компания Deaddybear (www.deaddybear.com). Недавно вы опубликовали на своем диске одну из наших игр — Tanks 3D (см. диск к #3'02, раздел Shareware. — **Прим. ред.**).

Вот схемы, по которым мы живем:

Вариант номер один, donationware, пожертвования, был испробован нами на Tanks 3D. Вывод, увы, таков: дохлый номер. При том что у нас около 100000 загрузок в месяц, нам удается лишь покрывать трафик, но существовать на эти деньги нельзя.

Вариант второй — "то ли еще будет". Мы решили написать более сложную и интересную "некоммерческую" игру. Это Naval Warfare 3D, она все еще находится в разработке. Так как на игру затрачено несколько тысяч долларов, то бесплатно распространять ее уже не по-



лучится, следовательно, о donationware пока можно забыть. Подчеркну, пока. Допустим, разработка "съест" $5000. Если мы будем продавать игру по $5, то сумеем выйти "в ноль" после продажи 1000 копий, после чего сможем сделать игру donationware. Несомненно, если Naval станет достойной игрой, то количество загрузок будет куда больше, чем в случае с Tanks 3D (хотя, замечу, эта игра находится в топе как в CNET, так и в Tucows). Остается проверить этот вариант в жизни.

Третий способ — игроклуб. Shareware за $20 и впрямь никому не нужна, это очевидно. Как сделать так, чтобы игра продавалась за копейки и при этом у нее было много покупателей? Ответ один: игроклуб. В который объединяются несколько девелоперов, исповедующих некоммерческую схему. Членство для российских пользователей — 50 рублей в год. За эти деньги человек имеет право скачать все игры клуба. Для иностранцев членство пусть стоит $5.

И вот тут начинается самое интересное... Как вы думаете, сколько российских подписчиков можно собрать в такой клуб? Мы очень долго спорили на эту тему. Но в итоге пришли вот к таким мыслям:

Посмотрите на людей, которые подписываются и покупают игровые журналы (Game.EXE). Ежемесячный тираж — 50000. Цена (у нас в Калининграде) — 50 рублей без CD, 80 — с CD. Если в России есть 50 тысяч человек, готовых КАЖДЫЙ МЕСЯЦ тратить 50 рублей на покупку журнала, то уж 50 рублей в год на клуб они всяко "пожертвуют".

Конечно, придется основательно потрудиться, плюс пока не все понятно с налогами, но 50000*50 — это 2,5 млн. рублей. Я думаю, что десяток достойных игр на эти деньги сделать можно, кроме того, дополнительный доход будет идти от продажи игр нечленам, плюс реклама, которая должна покрывать трафик. В общем, такой вариант возможен.

Да, "главные" деньги придут не отсюда, это понятно. Учитывая, что "средняя" условно-бесплатная игра стоит $15, появление десяти КАЧЕСТВЕННЫХ shareware (без этого никак) по $5 произведет фурор. А 50 тысяч подписчиков по $5 — это уже $25000.

Предвижу возражения, мол, мальчик, ты сначала собери эти 50000 подписчиков. Да, вы правы. Один я не смогу. Тем более за короткое время. Но цель этого письма, как и цель существования www.deaddybear.com, — это популяризация идеи "некоммерческих предприятий". Ведь в России нет пока таких магазинов, как Davis Co-op, но это не значит, что их не может быть. Чтобы создать Davis Co-op, потребовалась добрая воля всего 800 человек. Чтобы создать здесь non-commercial gaming, потребуется куда больше восьми сотен пользователей, но в том-то и дело, что Россия — та самая идеальная страна, где интеллектуальный потенциал высок, а затраты низки.

Для девелоперов бесприбыльная схема развития идеальна. Вы не зависите от издателей, вам не надо заниматься маркетингом. От вас требуется лишь написать ДОСТОЙНУЮ игру. Да, вы не заработаете сверхприбылей, но non-commersial gaming даст вам ровно столько денег, сколько вам необходимо, для того, чтобы реально ни от кого не зависеть.

Как ни странно, если ставить целью извлечение денег, а не написание игры, то результат всегда плачевен. Достаточно посетить www.alawar.com, чтобы убедиться в этом...

Итак, возможны ли в России некоммерческие игры? Я убежден, что возможны.

Господин ПэЖэ (pg@game-exe.ru): Идея жутко забавная, неожиданная. Но — вряд ли осуществимая. Автор — идеалист с ясными голубыми глазами. Проблем, в общем и целом, всего две. Первая: микроплатежи невозможно сделать выгодными (обработка сожрет их целиком); вторая: цифры в десятки тысяч людей, готовых совершить непростой набор действий по передаче денег чужому дяде ради обещания давать им десять игр в год, — утопия. Даже если предположить, что все получится с разработкой и т.п., — идея, несмотря на свою неординарность, мертва с самого начала.

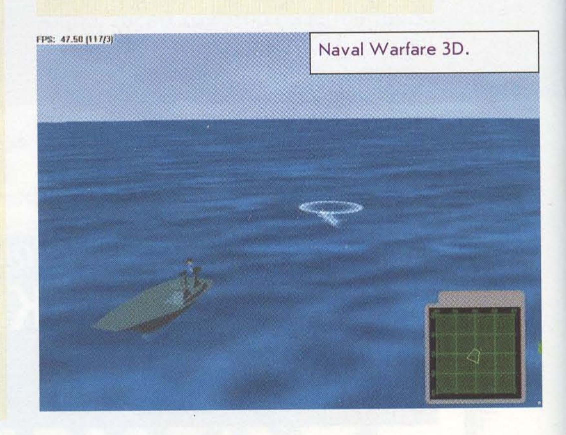
Donationware не работает просто потому, что нормальный человек ленив: даже если ему нравится игра, ему тяжело пошевелиться, чтобы заплатить. И по тем же причинам не будут работать все остальные озвученные подходы. Non-commercial, увы, действует только тогда, когда его организаторы САМИ заинтересованы в его существовании (скажем, в некоммерческий супермаркет я бы вложился просто ради его ассортимента). А вот с играми так не получится...

Но есть еще один подводный камень. Трафик. 50 тысяч человек качают по 10 игр в год. Каждая игра — 5-10 Мбайт. Хорошо, пусть по минимуму: 5. Получаем 2500 гигабайт. Самый дешевый из известных мне хостеров с большим трафиком за $20 дает 50 Гбайт в месяц, после чего начинаются неслабые штрафы ($1,5 за каждый лишний гигабайт). А нам надо 2500/12=208 (вчетверо больше). То есть в месяц — 20+(158*1,5)=257, в год — 3084 ТОЛЬКО за файлы для членов клуба.

Дальше в дело вступает реальность. В которой игры очень, очень активно качают "халявщики" (соотношение таково: примерно 1 покупатель на 200 "халявщиков"), в которой сайт имеет далеко ненулевой объем страниц, в которой случаются обрывы связи, а значит — новые закачки... В итоге получим десятки тысяч долларов в год только за хостинг. На разработку останутся жалкие крохи.

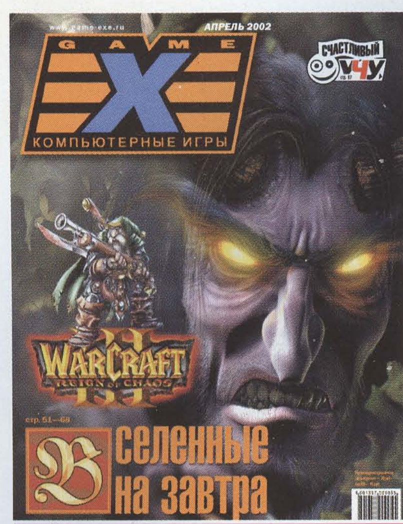
А еще сюда добавятся такие замечательные вещи, как раздача игры друзьям и соседям, поддержка (а при таком количестве пользователей и игр проще сдохнуть, чем всем ответить), деньги на рекламу и т.п.

Короче, все равно упадет, даже если каким-то чудом взлетит. Коммунизм — клёвая штука...



Naval Warfare 3D.

О НАСТОЯЩЕЙ МУДРОСТИ И ВСЕЛЕННЫХ НАПРОКАТ



ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ!

Обратим, друзья, наши взоры на страницу 44 апрельского номера всеми нами любимого журнала. Что мы видим на ней? Статью, носящую многообещающее название "Учебник счастья". Хочу поделиться своими соображениями на тему, поднятую уважаемым человеком Олегом Михайловичем Хажинским.

В течение многих лет моя зависимость от игровых релизов была на грани сумасшествия. Впрочем, и от музыкальных с видеорелизами тоже. Время уходило неминуемо и безвозвратно. Я был записан всеми друзьями и родственниками в медиа-маньяки.

Но недавно все изменилось. Просто однажды я поймал себя на мысли, что истинное наслаждение такой жизнью ушло — все происходит по инерции. Моя настоящая жизнь, жизнь ВНЕ экрана, со всеми ее радостями, давно потеряла краски. Я жил ТАМ, проживал чужие жизни, менял миры как перчатки, не спал ночами.

И я решил все изменить.

<...>

Надеюсь, никто не станет отрицать, что человечество обречено на неизбежное незнание и непонимание Истинной Сути Вещей. Не будем углубляться в концепции материализма, просто условимся, что абсолютно мудрый человек тот, кто видит Истинную Суть Вещей.

При чем здесь игры? Хорошие игры дарят миры. Эдакие схемы и чертежи для изощренного самообмана: "зачем мне шлем виртуальной реальности, если мне хватает воображения?.." Самообман препятствует пониманию Истинной Сути Вещей. Выход — понять истинную суть самообмана.

<...>

Я играю. Я получаю от этого удовольствие. Я и сейчас живу там. Но все изменилось. Один популярный нынче японский писатель предположил, что прежде чем наполнять свой разум знанием, необходимо расширить восприятие себя и своего разума, иначе знание пройдет мимо, ему негде будет поселиться. Знание не найдет себе пристанища в умах людей, которые не понимают своего истинного предназначения, не пытаются разглядеть Истинную Суть Вещей. Так и с вселенными напрокат: не стоит погружаться в них, не осознав, зачем ты это делаешь, к каким последствиям это может привести. Только увидевшим истинный смысл и предназначение игры открывается безграничная радость пребывания в других мирах.

Колонка Олега Михайловича Хажинского послужила мне еще одним доказательством верности моих суждений.

Вы с нами, друзья?

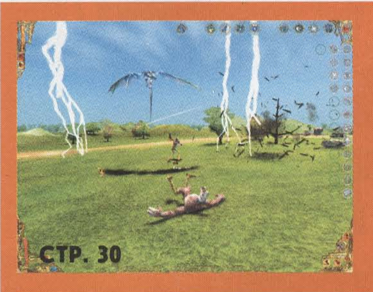
Boocher (boocher@yandex.ru).

P.S. Среди моих друзей бытует мнение, что иллюстрацией к вышеуказанному тексту послужило изображение жилища господина Ома. Правы ли мы, дорогая редакция?



Дорогая редакция (post@game-exe.ru): Только теоретически, дорогой Boocher, только теоретически. На практике всё куда ужаснее...

GAME.EXE #5'02

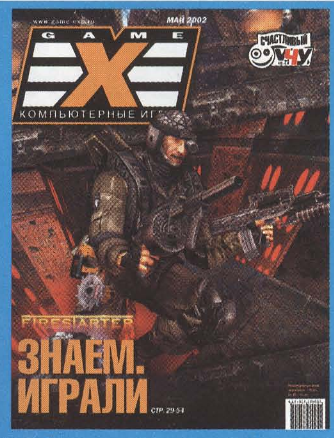

СТР. 30


СТР. 33

СТР. 50

Поклонники "Ил-2" разбились на два непримиримых лагеря. Одни требуют проект немедленно закрыть и бросить все наличные силы на создание продолжения одного из лучших авиасимуляторов в истории человечества. Другие говорят так: "Мы купим все, что выйдет под этим именем". О чем речь? О новой совместной разработке "1С" и "1С: Maddox Games", которая... не будет авиасимулятором.

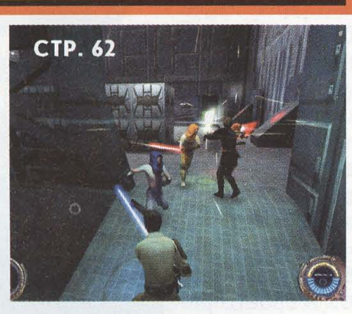
Обложка для драгоценных читателей, так и не удосужившихся подписаться на любимый журнал



Обложка для наших любимых подписчиков


СТР. 121


СТР. 98


СТР. 62

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ

НОВОСТИ

ГОЛОСА

ТЕМА НОМЕРА

ПРЕВЬЮ

РЕЦЕНЗИИ

ПОЛИГОН

ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО

ТОЖЕ ИГРЫ



СОДЕРЖАНИЕ .EXE CD #5'02



Игры
Freedom Force
Beam Breakers
Mobile Forces
Dark Planet: Battle for Natrolis
Army Men: RTS
Bob Hoover's Xtreme Air Racing
World Dance
Universal Monsters: Monsterville
2002 FIFA World Cup

Shareware
Pontifex
Crack Attack! v1.1.5
Cargo Track
Abysma v1.1
Blobby Volley v1.8
Downfall
LINESmetry v1.0
Message of Throne
On the Way
RoX v1.11
True Poker v1.1
Advanced Video Poker 1.31.1
"Тысяча" v3.0

Ретро
Die by the Sword (1998 г.)

Демки от ПэЖэ
Bridge Builder v12.18.00
(а также Bridge Builder Tools, редакторы уровней, многочисленные карты и уровни, мосты-рекордисты и просто бесчисленные рекорды)

Утилиты
The Bat! v1.60c
Nullsoft Winamp v2.79
ICQ 2002a Beta v5.33 Build #3722
FlashGet v1.2
Sonique2 ALPHA
Offline Commander v1.6
FreshDownload v3.25
Beatles Forever 1.70

Патчи
"Демиурги" 1.05beta2
"Ралли Трофи" 1.01 (патч №2)

Драйверы
Detonator-драйверы для видеокарт ASUS под Windows 9x/ME/2000/XP v27.42 Final
Драйверы для видеокарт ATI на базе RADEON под Windows 2000/XP v6.13.10.6037
Detonator-драйвер для видеокарт Creative под Windows 2000/XP v27.50
Detonator-драйвер для видеокарт nvidia под Windows 2000/XP v28.32

Музыка
Избранные треки из игры Ground Control
Избранные ремиксы треков из игр Doom II, Monkey Island 2, Red Alert, StarCraft, Lemmings

А также
"Твоя игра" (совместный проект журнала Game.EXE и компании "Алавар")
"Пакман", итерация №2



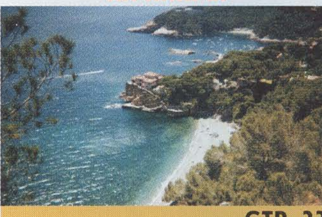
СТР. 102

Совесть где? Где совесть? Потеряли совесть наглухо. Здесь совесть не пробегала: нервная такая, пожамканная, с совестливым лицом? Потому что совестно такие игры лепить на старости лет. Только распоследние бессовестные сухэбаторы могут копать разлапистую кормовую репу и толкать ее за нашу любимую витаминизированную ролевую капусту.



СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

НЕЗАБЫВАЕМАЯ НЕДЕЛЯ НА КИПРЕ!



СТР. 23

**Приз предоставлен Агентством путешествий SunTour, тел.:755-9500
Интернет: www.suntour.ru
E-mail: info@suntour.ru**

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

«1С»	7, 45, 55, 59, 81
«Акелла»	11, 13, 15
«Бука»	95
«Бюрократ»	119
«Веломир»	99
«Графит»	101
«Компьюлента»	127
«Компьютерная пресса»	120
«Поединок»	3
«Руссобит-М»	49, 67
«СДК Пресс»	103
«Уральский электронный завод»	65
1Soft	2
Intel	27
LG	2 стр. обл.
Mbyte	111
Nokia	5
PR-Technologies	1
Samsung	4 стр. обл.
Yandex	3 стр. обл.
Zenon N.S.P.	63

СПИСОК ИГР, УПОМИНАЕМЫХ В НОМЕРЕ

C&C Computer Publishing Limited

Номер 5 (82), май 2002 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием "Магазин игрушек/ Games Magazine"

115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263.
Факс: (095) 956-1938
2nd Roschinsky Proezd 8, 115419 Moscow, Russian Federation
Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263
Fax: (+7 095) 956-1938
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Игорь Исупов (garry@game-exe.ru)
Заместитель главного редактора
Александр Вершинин (versh@game-exe.ru)
Арт-директор
Денис Гусаков (dgusakov@computerra.ru)
Ответственный секретарь
Николай Давыдов (ndavydov@game-exe.ru)

Обозреватели
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Господин ПэЖэ (pg@game-exe.ru)
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Андрей Ом (ohm@game-exe.ru)
Михаил Судаков (michelle@game-exe.ru)

Корреспонденты
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru)
Александр Металлургический (ironman@game-exe.ru)
Дмитрий Лаптев (dlaptev@game-exe.ru)
Ашот Ахвердян (ashot@game-exe.ru)
Антон Уткин (frown@game-exe.ru)
Николай Радовский (nradov@game-exe.ru)

Редактор сайта
Кирилл Иванский (hwat@game-exe.ru)

Служба связи с общественностью
Михаил Кабанов (tolstiy@game-exe.ru)

Переводы
Антон Исупов (antoni@game-exe.ru)
Мария Горбатова (alita@game-exe.ru)

CD
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Фото
Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe.ru)

Рекламная служба
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263
Алексей Кадыров (alec@game-exe.ru)
Служба распространения и подписки
ЗАО "Компьютерная пресса"
Тел.: (095) 232-2165 (kpressa@computerra.ru)
Подписка в США•Subscription in the USA
Victor Kamkin Inc.
Тел.: (301) 881-5973, (212) 673-0776
Техническая поддержка
Вадим Губин (vga@computerra.ru)
Печать
IS-Print Oy, Finland
Тираж 46500 экз.
Цена свободная

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати
Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель
Дмитрий Мендрелюк

АНДРЕЙ ОМ | ВЫБРАННЫЕ МЕСТА



НЕПОСЛЕДНЯЯ ФАНТАЗИЯ

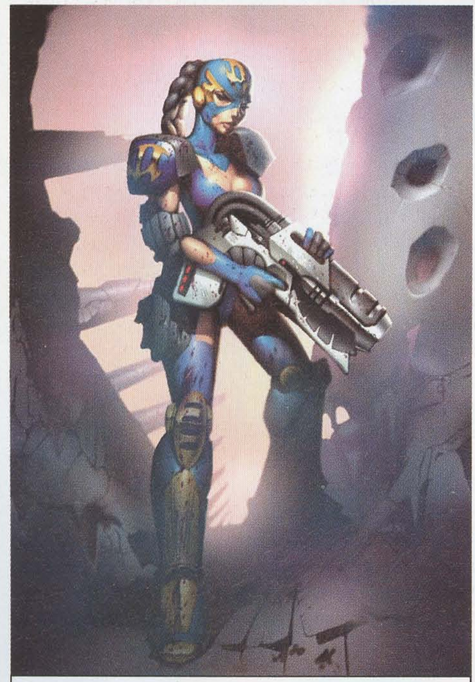
Immanentizing Eschaton

Определенно, время распорядится со всем само: кроме Halo и Wreckless, на Xbox сегодня так и не вышло ни одной (читайте по губам: НИ ОДНОЙ) приличной игры; GameCube становится все больше похожим на лебединую песнь Nintendo; и только в окрестностях PS2 продолжают взрываться петарды. На арену, озираясь, снова выходит покрытый затейливой татуировкой и боевыми шрамами ПК.

Любопытная, кстати сказать, чехарда приключилась намедни вокруг компании Rare (www.rareware.com) — главного козыря в рукаве Nintendo, разработчика моей любимой игры Donkey Kong Country (SNES), а также 007 Golden Eye и Killer Instinct (N64). Новостной портал Voodoo Extreme (www.ve3d.com) сообщил было, что Rare куплена Microsoft, о чем вскоре последует официальное объявление. При этом, дескать, представители Rare звучно плевали слюнями в сторону своей многолетней кормилицы на букву N и говорили, что мучительнее разработки игр для GameCube может быть только китайская пытка бамбуковыми ростками.

Дальше последовало и вовсе интересное.

Не прошло и нескольких часов, как сообщение исчезло с лица Voodoo Extreme, сменившись дружным извинением редакционного коллектива в том смысле, что "обязуемся впредь не". При этом, например, на VE по сей день красуется датированная 12 марта крайне сомнительная новость о том, что Electronic Arts (www.ea.com) лишает 2015 (www.2015.com) прав на дальнейшую разработку игр с логотипом Medal of Honor, намереваясь поручить дальнейшее военно-историческое игроклепание своей неназванной внутренней студии.



Здесь и далее: избранные скетчи из Unreal Tournament 2003.

Давайте-ка здесь я объясню вам одну вещь. В большой сети произрастает немало околоигровых сайтов, пробавляющихся публикацией бредовых слухов. Компании-фигуранты публикуемого маразма в ста процентах случаев почитают за лучшее не обращать на тявканье мосек своего дорогостоящего внимания, справедливо полагая, что само рассосется.

Но вот когда сообщение публикует вполне вменяемый сайт, после чего СТРЕМИТЕЛЬНО его удаляет — это повод наморщить лоб и изобразить на лице думы.

KEEP IT UNREAL

Постоянный герой нашей криминальной хроники Клиффи "Би" Блежински (Cliff Blezhinsky) рассказывал мне минувшей зимой в капиталистической Корее о насаждаемой им в Epic Games кадровой политике: дескать, "мы не жалеем денег на услуги хэдхантеров, потому что уверены — они могут решить даже те наши проблемы, о которых мы еще не знаем".

Любопытно, какой монстр кадрового консалтинга подсуропил клиффиной конторе специалиста по маркетингу?..

В середине марта по англоязычным игроресурсам поползли смутные слухи о том, что Unreal II и Unreal Tournament II в непонятных целях изменят свои названия на Unreal Episode II и Unreal Tournament 2003 соответственно. В довершение ко всему Epic регистрирует домены с unrealepisode2.com по unrealepisode6.com, а также с unrealtournament2003.com по unrealtournament2010.com, — что тоже очевидный повод для.

Признаться, сначала мы не хотели обращать на это своего внимания: слишком много ненужных ассоциаций (и, возможно, повесток в суд) вызвало бы буквосочетание "Episode II", слишком по-кретински выглядит "2003" после UT (типа, понимаете ли, киберспорт) — слишком для того, чтобы быть похожим на правду.

Ага, блн.

Сначала вторая персона Epic Тим Суини (Tim Sweeney), а потом и официальный пресс-релиз (см. его, например, в новостной ленте PC.IGN.COM) подтверждают, что отныне мы имеем дело с четырьмя сепаратными направлениями Unreal-продукции. Первое пока сводится к Unreal Championship — ужасному ремиксу UT для Xbox. Второе: разрабатываемый Digital Extremes UT2 все-таки меняет название на Unreal Tournament 2003 (имя дано "на вырост" — по заверениям девелоперов, игра будет готова к спуску на воду уже этим летом) с очевидной перспективой выпуска ежегодных апдейтов по примеру старших товарищей из EA Sports. Третье: у Epic и Legend хватило благоразумия не употреблять всуе слово "Episode": Unreal II остается Unreal II (с римской, обратите внимание, цифрой). Наконец, Unreal Warfare — кодовое имя следующего собственноручного проекта Epic, о котором вы могли прочесть несколько абзацев в февральских-2002 "Местах".

...В одном из скетчей "Монти Пайтон" есть фраза о том, что "в зоопарке Гаруна Аль-Рашида всех животных зовут Абдулами". Так вот, у экспертной группы журнала Game.EXE складывается мнение о том, что пора гражданину Блежински прекратить называть Абдулами все свои (и некоторые чужие) игры.

ФУТУРОШОК

Сразу несколько известных (и, казалось, давно склеивших ласты) игролицензий подали за отчетный период признаки жизни.

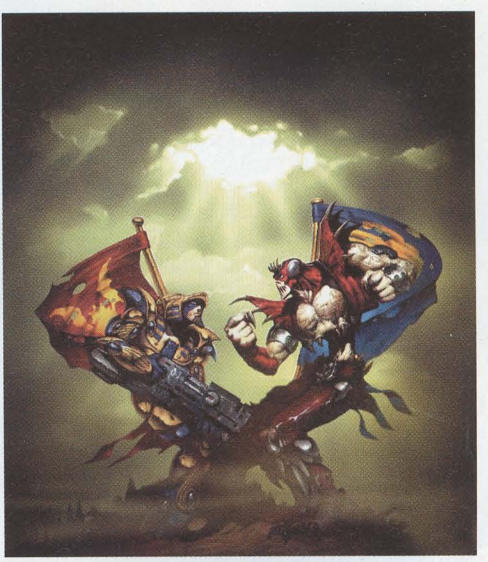
Старинный маркетинговый ход под названием "управляемая утечка" не постеснялись использовать разработчик Phantagram (www.phantagram.com) и приличный, на первый взгляд, издатель Infogrames (www.infogrames.com). Их усилиями на корейском сайте Gameshot (www.gameshot.net) опубликован календарь релизов Infogrames на ближайшие полтора года, где значится: Total Annihilation 2. Несколько следующих дней весь мир крутит коллективным пальцем у виска, пока GameSpot (www.gamespot.com) не публикует подтверждение: в настоящее время Phantagram работает над сиквелом TA, который выйдет в свет в 4-м квартале 2004 года — ровно через 7 лет (боже, семь лет!) после первого противостояния ведомых Крисом Тэйлором (Chris Taylor) жестяных орд Arm и Core.

Несмотря на то что ни разработчика, ни издателя оригинальной TA в живых ныне нет, с точки зрения авторских прав здесь все чисто: купив в ноябре 1999 года GT Interactive и пустив тогда же по миру студию Cavedog, Infogrames вступила в единоличное владение торговой маркой Total Annihilation. И почла за лучшее забыть о ней на три года — до дня нынешнего. Только, право слово, очень странен выбор девелопера (Тэйлор, напомним, сто лет как возглавляет Gas Powered Games (www.gaspoweredgames.com), получает зарплату в бухгалтерии Microsoft и как раз в момент написания этих строк услал "на золото" свою Dungeon Siege — см. рецензию ниже по течению ж.). Портфолио же корейской Phantagram сегодня составляют две экстремально дикие игры: Kingdom Under Fire и Kingdom Under Fire Gold Edition, в последней из которых можно даже сохраняться посреди миссий.

ФУТУРОШОК EPISODE 2

Компания Wizards of the Coast (www.wizards.com), правообладатель любимой многими из вас, мои юные друзья, лицензии D&D, наконец-то определилась с тем, кто будет производить соответствующие компьютерные игры. Соль шутки, напомним, в том, что ранее этим в основном занималась Interplay, чье имущество ныне описывают разящие сивушными маслами судебные приставы в пятидневной щетине.

Решение, однако, с учетом обстоятельств выглядит вполне божеским образом: брэнд Neverwinter Nights и все связанные с ним игропроекты поступают в собственность Infogrames, тогда как Interplay в лице своего РПГ-подразделения Black Isle Studios будет продолжать пестовать вселенные Baldur's Gate и Icewind Dale. Все это выглядело бы рутинным разделом имущества после нешумного развода, если бы не последняя строчка пресс-релиза: "Находящиеся ныне в разработке D&D-игры включают Icewind Dale II для ПК, Baldur's Gate: Dark Alliance для Xbox и sequels to the multi-million unit selling Baldur's Gate franchise". А как же финальное надругательство над Баалом в заключительной части BG2: Throne of Baal?.. Видимо, как говорилось в моем детстве, "а он такой как будто ранен".



Еще одна мистическая история с кентервильскими привидениями: коллектив ярко-желтого сайта Evil Avatar (www.evilavatar.com) опубликовал на днях новость, согласно которой мифический проект 3D Realms (www.3drealms.com) Prey выкопан из неглубокой могилы и передан на гальванизацию посредством New DOOM Engine компании Human Head Studios (www.humanhead.com), автору Rune.

Спиритический сеанс, однако, продолжался недолго: явился лютый президент 3D Realms Скотт Миллер (Scott Miller) и всех разогнал, публично заявив коллективу сайта Shack News (www.shacknews.com), что "Talon Brave (заглавный герой Prey. — **А.О.**) не вернется. Мы давно уже и думать забыли о Prey".

ТЕМНАЯ СТОРОНА

...Между тем в секретном меню недавно вышедшей PS2-игры Star Wars: Jedi Starfighter кроется полутораминутный трейлер (точнее, это называется teaser) нового проекта LucasArts (www.lucasarts.com) Star Wars: Bounty Hunter, на вероятность появления которого мы намекаем вам вот уже несколько номеров подряд.

Смотреть в ролике, честно говоря, нечего: пафосные слова о бесконечном космосе, в котором все равно не скрыться, хвост корабля Slave 1 и палящий с обеих рук Джанго Фитт (Jango Fett) в характерном бело-голубом скафандре.

Щадя ваши чувства, я, пожалуй, ни словом не упомяну о единственном всерьез примечательном моменте тизера — логотипе PlayStation 2 в его начале и конце.

COMMAND & CONQUER: GENERALS

www.ea.com

3D RTS



Дата выхода	Октябрь 2002 г.
Разработчик	
EA Pacific	
Издатель	
Electronic Arts	www.ea.com

Первая приличная игра во вселенной C&C со времени Tiberian Dawn.

ОСОБЕННОСТИ

Свежайший трехмерный движок, множество новых идей, отсутствие тибериума, Йюуры, Кейна и прочего балагана, бомабардировка Пекина химико-бактериологическим оружием в 32-битном цвете.

ИЛЛЮМИНАТУС!

Зарубежное военное озарение

Андрей ОМ

Неопрятный толстяк со специфическим "чувством юмора" (любитель пускать ветры и поджигать их потом одноразовой пластиковой зажигалкой), редкими сальными волосами и пятнами от дешевой нездоровой еды на мятой майке — именно таким предстает перед нами сегодня сериал Command & Conquer (включая, между прочим, "Ренегата" с повадками жлобоватого прапорщика — что бы мы там ни писали в теме прошлого номера).

Так было до середины марта 2002 от Р.Х.

АПОКАЛИПСИС ЗАВТРА

Command & Conquer: Generals (далее — C&C:G) за полгода до выхода в свет выглядит современной, жесткой, энергичной и подтянутой игрой, не пользующейся пластмассовыми зажигалками ни при каких обстоятельствах. Ядерные бомбардировки Китая, воздушные бои меж покинутых небоскребов, искоренение террористического гнезда на Ближнем Востоке. 2020 год нашего пространственно-временного континуума. Нет тибериума. Нет Кейна. Нет, кажется, видеовставок. Red Alert, которая хронологически должна предшествовать C&C:G, благоразумно никем не вспоминается. Более того, нет GDI, NOD и любых их прототипов и вариаций. Правда ведь, это звучит слишком заманчиво для того, чтобы быть реальным?

EA Pacific (выделенная из состава Westwood студия, ответственная за разработку Red Alert 2 и "йюуриной к нему мести") не без оснований считает, что через два десятка лет основными действующими геополитическими силами станут США, Китай и коалиция мусульманских государств, скрывающаяся в C&C:G под творческим псевдонимом Global Liberation Army (GLA). Вот вам три играбельные стороны Generals, по 10 миссий за каждую. Китай, как говорят девелоперы в интервью коллективу сайта GameSpot (www.gamespot.com), управляется новым поколением коммунистов, "выросших на MTV и видеоиграх" (а также, добавим от себя, на богомерзких покемонах и кока-коле). "Это тот же полуторамиллиардный Китай — только во главе его стоят не старперы с цитатниками Мао в трясущихся руках, а мировая элита нового образца. That guys are hard core", — поясняет креативный директор EA Pacific Майкл Скэггс (Michael Skaggs).

Сюжет быстро завязывается сложносочиненным морским узлом: ячейки GLA появляются на территории Китая, Китай выжигает их мечом и преимущественно огнем (первые 10 миссий), GLA мстит, нанося в конце концов по обидчикам (а заодно и по нескольким европейским странам — для острастки мыслей) удар химико-бактериологическим оружием (вторые 10 миссий), в результате чего в дело по обыкновению вмешиваются Соединенные Штаты (последняя, как нетрудно догадаться, треть игры).



Трехмерный движок Sage позирует в сумерках: подобной детализации и теней современные RTS еще не видели.

В Westwood, кажется, отложили в сторону комиксы и недоеденные хот-доги, прочли что-то из Клэнси и впервые за последние десять лет посмотрели сводку новостей CNN.

Добро пожаловать в пустыню реальности.

ПОДЪЕМ С ГЛУБИНЫ

Мне, право, самому странно писать эти слова, но в C&C:G намечен длинный список интереснейших новаций. Для разминки: у всех юнитов отрастут secondary abilities (помните автоматически окапывающихся союзнических автоматчиков в Red Alert 2? Так вот, отныне их с нами нет), причем в количестве больше одной на брата. Апгрейды тоже, как сообщается, теперь будут значить для нас больше, чем тупое автоматическое вложение освободившихся средств. "Прокачка" войск будет состоять из четырех этапов (в RA2 и Yuri's Revenge было по три), в последнем из которых юниты получат статус "super elite", — впрочем, перетаскивать ветеранов из миссии в миссию разрешено по-прежнему не будет.

Радикальное новшество N+1: Westwood отказывается от своего патентованного вертикального интерфейса управления, чей десятилетний (с Dune II) юбилей стратегически ориентированная часть журнала Game.EXE отмечает вот уже пятый месяц кряду. То есть последовательность действий "выбрали в меню пункт "пехота" — прокрутили до нужного юнита — нажали кпопку" изменится на привычную по StarCraft/AoE "выбрали здание — выбрали нужный юнит — нажали кнопку". Это ли не революция?

Вообще, закрадывается серьезное подозрение в том, что сотрудники Westwood, из душепагубной гордыни не игравшие никогда ни в одну RTS кроме тех, что были произведены ими самими, наконец купили за 19 долларов на распродаже StarCraft



В игру, как сообщается, будет встроен автоматический стоп-кадр при наиболее зрелищных моментах.

Battle Chest. Последствия покупки, без всяких преувеличений, ужасны: теперь строящиеся здания не будут мгновенно выскакивать из-под земли, как это было принято во всех предыдущих играх и сиквелоаддонах C&C. Отныне их неспешным строительством занимаются бульдозеры, безо всякого стеснения именуемые девелоперами "peon-class units". Строить, кстати, теперь можно будет где угодно, а не только на расстоянии полутора сантиметров от ближайшего билдинга, как в детстве.

Как уже отмечалось выше, EA Pacific конфузливо убирает из C&C:G тибериум (а также тибериум, замаскированный под руду) — вместо него на картах появятся supply depots, своего рода нейтральные склады, из которых бульдозеры будут черпать необходимые для функционирования баз запчасти.

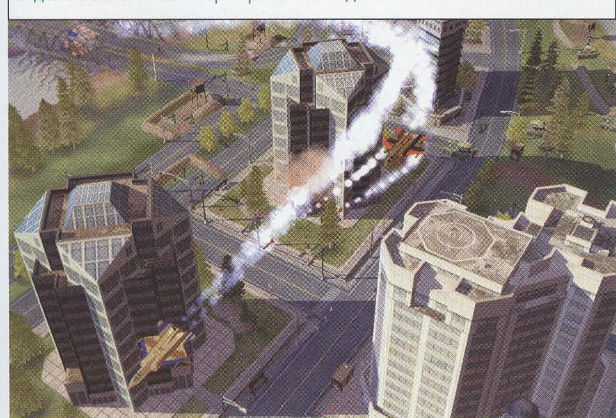
СНОВА ШОК

Реформирование одной из самых заскорузлых в мире торговых игромарок не ограничивается косметикой.

Перед началом каждой миссии теперь будет дозволено выбрать одну из трех "commands" — по сути тактических бонусов, каждый из которых самым драматическим образом меняет правила боя. На сегодня известны только звездно-полосатые commands: NATO tank command, US air force и Special forces.

С tank command в рукаве вся ваша тяжелая бронетехника производится уже в чине "veteran", харвестеры (давайте все-таки будем называть их так) стоят на 20% меньше, зато вся авиация обходится дороже. Есть и другие, пока не разглашаемые преимущества, а также уникальный юнит Leopard Tank, снабженный крупнокалиберным пулеметом

Dogfight среди небоскребов: подбитые самолеты будут врезаться в здания и вместе с ними с грохотом взрываться, как бы дико это ни выглядело после 11 сентября прошлого года.



для привития вражеской пехоте идеалов свободы и независимости. (ЧТО-ТО подсказывает мне, что танковый бонус станет самым популярным, и по-человечески это понятно, если вспомнить, что в названии игры есть словосочетание "Command & Conquer".)

Пользователи air force-бонуса, в свою очередь, получат возможность строить stealth bomber, специализирующийся на низведении вражеской ПВО, а также употреблять в дело бомбу с игривым названием Daisy cutter, одним чохом уничтожающую подчистую едва ли не половину карты. Анонсировано и таинственное сооружение по имени detector, которое вынуждает пролетающие мимо вражеские самолеты насильно парковаться в наших владениях и, следовательно, переходить в нашу собственность насовсем.

И если два предыдущих бонуса, судя по всему, являются более-менее вопросом выбора техники для "раша", то с третьим, special forces, дела обстоят интереснее. Технически это продолжение ренегатских приключений в виде на битву с высоты. Главной звездой американских вооруженных сил становится Army Ranger со снайперской винтовкой и в "оптическом камуфляже", как у Хищника: ренегат, к примеру, умеет выключать энергоснабжение вражеской базы на 30 секунд ровно, за каковое время можно успеть проделать немало интересных фокусов.

Все это наводит на мысли о нешуточной балансировке, которой игра должна подвергнуться, чтобы не рухнуть, как это пишут в протоколах, "с высоты своего роста" под тяжестью Больших Возможностей.

НОВАЯ НАДЕЖДА

Трехмерный мотор C&C:G по имени Sage собран с нуля (а не позаимствован у Emperor) и умеет, по свидетельству очевидцев, исполнять все полагающиеся современному 3D-движку фокусы вроде динамического освещения, дыма и эффектов отражения, а также несколько новомодных, среди которых, например, рапид.

Да-да.

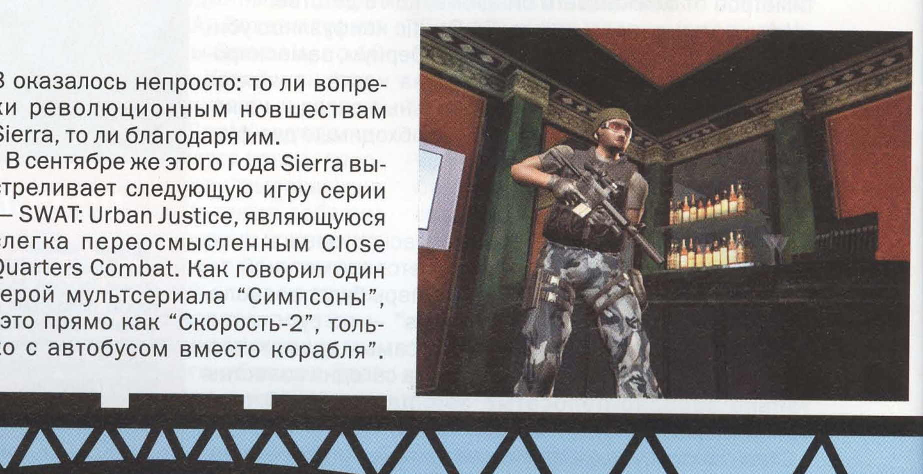
Взрыв, например, нефтяного хранилища показывается замедленной панорамной съемкой, как в открывающей сцене Swordfish, — вопрос только в том, можно ли будет попросить игру не показывать нам со всех сторон взорванное сто второе нефтехранилище. Такое сошло бы с рук Westwood, но, будем надеяться, не будет допущено EA Pacific.

ТРЕНИРОВОЧНЫЙ ДЕНЬ

SWAT: URBAN JUSTICE	
http://swat.sierra.com/swatuj	
Дата выхода	Сентябрь 2002 г.
Жанр	Тактический шутер
Разработчик/издатель	
Sierra Entertainment	www.sierra.com

SWAT 3: Close Quarters Combat — симулятор полицейского подразделения с прячущимися по шкафам стокиллограмовыми мексиканцами и прочими маленькими радостями городской работы. И у самой Red Storm вряд ли получилось бы детальнее, реши суперкомпания в бронзовой короне развивать полицейскую сторону своего цикла. Между тем играть в SWAT 3 оказалось непросто: то ли вопреки революционным новшествам Sierra, то ли благодаря им.

В сентябре же этого года Sierra выстреливает следующую игру серии — SWAT: Urban Justice, являющуюся слегка переосмысленным Close Quarters Combat. Как говорил один герой мультсериала "Симпсоны", "это прямо как "Скорость-2", только с автобусом вместо корабля".



КОНКУРС, СНОВА КОНКУРС!

СТО РАЗ ВОКРУГ ЗЕМЛИ

Да, да, длина стальных канатов в подвесных мостах недаром может достигать такой цифры. Мост — это высшее воплощение конструкторского гения человечества, памятник выдающимся изобретателям, который всеми своими километрами будет и через века напоминать потомкам о титанической работе и великом таланте, вложенным в него. Достаточно ошибиться один раз в вычислениях — и при первом же порыве ветра стальные балки невероятной прочности ломаются, как соломинки, рвутся, как нитки...

И, само собой, мостостроительство — это еще и замечательное развлечение, особенно если пассажиры поезда не возражают побывать на морском дне разок-другой-десятый-сотый... Не будем вдаваться в подробности самой игры **Bridge Builder** и того, почему она так крепко цепляет за воспаленные извилины, ведь именно этому посвящена колонка старика ПэЖэ; не будем также приводить примеры талантливых мостов, ведь они есть на нашем диске (раздел "Демки от ПэЖэ"). Лучше сразу приступим к оглашению условий конкурса.

Итак, берем саму игру. Либо на НАШЕМ ДИСКЕ (разумеется!), либо на сайте www.bridgebuilder-game.com. Запускаем, проходим до конца (в комплекте всего 15 уровней), тщательно изучаем свой и чужой опыт (демки есть и на диске, и на сайте). Выбираем один из встроенных 15 уровней (любой, по желанию) и строим мост.

Нет, не так: строим МОСТ!

Соревноваться на минимальное количество затраченного на мост материала — штука не слишком веселая, да и стандартные уровни уже давно оптимизированы по самое не балуйся. Так что ОСНОВНАЯ конкурсная часть соревнования — это постройка самого НЕОБЫЧНОГО моста. Разумеется, поезд обязан добраться до финиша, критерий этого — появление надписи об успешном завершении уровня. А в остальном — проявите фантазию. Создавайте мосты, которые рушатся, которые используют минимум точек крепления, мосты с дырками, необычной формы...

Полученный результат сохраняем в файл, добавляем к нему текстик со своим адресом и именем, а заодно и с описанием моста, после чего архивируем в формате zip и высылаем по адресу: **bridge_builder@game-exe.ru**.

Дата последней проверки почты — 31 июня 2002 г.

Не опоздайте! Победители премируются почетной годовой подпиской на Game.EXE, а их творения выкладываются на диск и, возможно, на сайт.

ВТОРАЯ часть конкурса — творческая. Желающие могут выступить в "произвольной программе". Присылайте что угодно, связанное с игрой Bridge Builder. Уровни (но обязательно с примером моста), "художественные мосты" (где и поезд зачастую не нужен — все происходит само собой), что угодно... Призов за эту часть обещать не будем, очень уж трудно сравнивать столь разные вещи, но кто знает... А уж слава, разумеется, гарантирована в любом случае. Адрес тот же, файлы с комментариями приветствуются.

УДАЧИ!

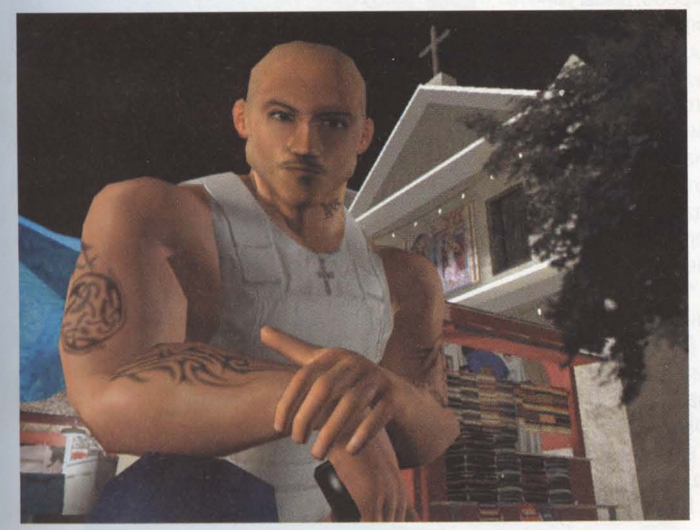


Если вы понимаете, о чем я. Лицензию от полиции Лос-Анджелеса Sierra утратила в связи с фантастической природой Urban Justice. Жаркое будущее, город во власти банд и картелей, подразделения SWAT комплектуются вольными стрелками, этакими уличными шерифами. Хотя время действия — 2006 год, оружие — современные M-4 RIS и AN-94, в консультантах — бывший командир звена реального SWAT, да и место — все тот же Город ангелов, жителям которого по-прежнему отчаянно не хватает крыльев.

Солидный выходит проект. Неуставной пластунский режим, возможность подбирать и использовать любое доступное оружие, борцовские захваты и удары прикладами в брюхо вполне компенсируют утрату полицейской академичности. Тактическая экскурсия по автомобильным свалкам, ночным клубам и ювелирным магазинам Лос-Анджелеса накануне его 225-летия наверняка будет познавательной.

И весьма неожиданной. Если учесть, что эпопея SWAT, собственно, является развитием серии квестов Police Quest, первая часть которой была полуинтерактивным фильмом, вторая — изометрической стратегией, и только третья — тактическим шутером, то ждать чего-то хорошего для жанра от Urban Justice (новый трехмерный движок Takedown и многопользовательский режим на двадцать четыре маски) будет непросто.

Фраг СИБИРСКИЙ.



КИСЛОМОЛОЧНЫЙ ПРОДУКТ

Были не правы. Не знали. Поторопились.

Не далее как в рамках новостной тетрадки прошлого (4'02) номера Game.EXE мы представляли вам финалистов Фестиваля независимых игр (Independent Games Festival). Нынче же вынуждены объявить победителей.

Сколь мощно ошибалась редколлегия, прилюдно усомнившись в неискушенности презентационных качеств некоего Теда Сколника (Ted Skolnick), автора виртуального псилоцибина под характерным названием Bad Milk! Возрадуйтесь, капитаны галюциногенных джунглей: проект Bad Milk отхватил целых две номинации — Audio и гран-при имени Шемуса Макнэлли (Seumas McNally) — и в данный момент красуется в числе любимых демо-версий сайта Avault (www.avault.com). Мы разочарованы. Мы болели за нестабила Лонни Фликингера (Lonnie Flickinger) и его невротичных героев. Алас!

Прочие призовые места были распределены следующим образом: растаман Banja Tairo заслужил Visual Art Award, аквариумный экшен Insaniquarium принял на себя честь быть самым инновационным (Innovation in Game Design). В области Technical Excellence всех опередил онлайновый космосим Ace of Angels, тогда как приз единодушных зрительских симпатий достался тематически модному проекту Kung Fu Chess.

Уязвленная самым кардинальным образом редакционная кавалерия Game.EXE уже сейчас планирует провести собственное журналистское расследование и покадрово проинспектировать видеохронику вручения призов IGF. Не угощали ли судейских господ грибочками белыми, собственного маринада? Не подавали ли вместо любимой coca-cola странное на вкус moloko, продукт жизнедеятельности тибетских коз? Читатель (вы) должен знать правду. И ничего кроме.

Александр ВЕРШИНИН.

P.S. Ну а наш записной вольтерьянец ББ, заявив: "Плохое молоко" — только через мой труп!", решительно инициировал публикацию на нынешнем диске демо-версии ничего не получившего проекта World Dance, игры, как оказалось, очень и очень славной. Дорогое жюри, вы не танцуете?

ЧЕРТА ЛЫСОГО

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	
www.hitman2.com	
Дата выхода	Лето 2002 г.
Жанр	FPS/3DPS
Разработчик	
IO Interactive	www.ioi.dk
Издатель	
Eidos Interactive	www.eidos.com

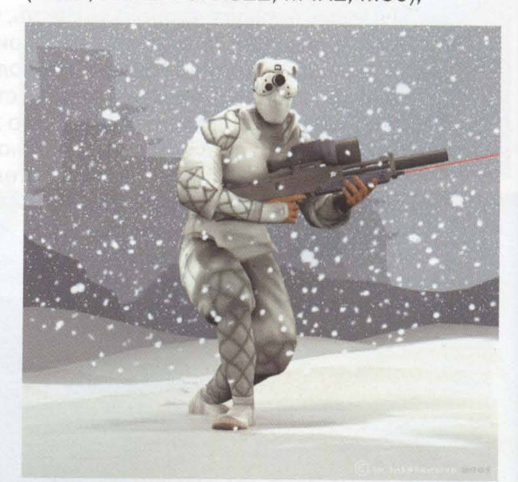
На данный момент в индустрии есть только одна идеально лысая знаменитость — и это не пресловутый капитанъ Пикардъ. В строгой пиджачной паре чернее ночи, но не работник крематория. Владелец превосходной фортепьянной струны, но не настройщик. Наконец, обладатель демонического бар-кода на потылице, но не шоколадка с крипсами в супермаркете. Hitman 47 возвращается — и вновь по-крупному.

Согласитесь, глупо досаждать человеку, удалившемуся от мира с единственной целью раскаяться перед богом за мириады задушенных, застреленных и в усмерть исковерканных человеческих индивидуумов. Наш добрый лысый Сорок Седьмой счел климат Сицилии благоприятным, а компанию деревенского патера достаточной и собрался рецитировать "Блаженны нищие духом" вплоть до тихой естественной кончины в гамаке под сенью кипарисов. Но нет! Приятельского священнослужителя неосмотрительно похищает мафия, коей придется расплатиться за шалость многими пинтами горячей итальянской крови. Сорок Седьмой раздосадован, а это трюк исключительно смертельный. Для покамест не ведающей своего несчастья оппозиции.

Новые гастроли лысого эль мариачи начинаются в Италии, но прогремят аншлагом по всему земному шарику. Наш невозмутимый протагонист, как уже известно читателям .EXE, определенно посетит Санкт-Петербург, где (далее почти дословно цитирую официальный сайт игры): "...офицеры КГБ постоянно устраивают zapodlo локальным мафиозным voram и ходят слухи, мол, кто-то даже нанял torpedo, дабы убрать одного из кагэбэшников, оказавшихся полным suka". Титры, овация.

Мефистофелева судьба безволосого наемного убийцы столкнет своего подопечного и с малазийской криминальной элитой, и с венчающими общемировую ось зла жителями далекого Нуристана. Боссы якудзы сочтут за честь разделить чайную церемонию со странным европейцем, не забыв впоследствии натравить на "белую обезьяну" свору техногенных ниндзя.

А что же оружие? Ему слагают гимны. Выставка достижений международных хитмэнов начинается с шести видов пистолетов, включая и любимую Beretta 92, и Desert Eagle, и "Макарова". Парад продолжают пистолеты-пулеметы: MP5, MP5 SD6 и незаменимый Uzi. Ассортимент пулеметов и шотганов не столь ярок (АКСУ, Frenchi SPAS12, M4A1, M60),







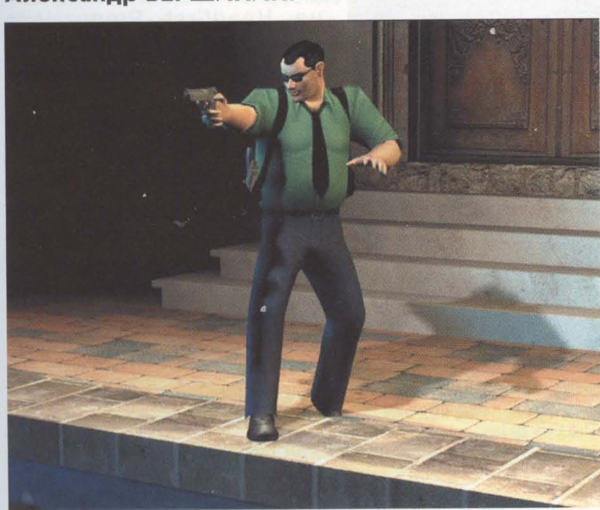
зато коллекция снайперских винтовок просто обворожительна. Шоу открывает прославленная СВД и неожиданный конкурсант — арбалет. Дальше — сексуальнее: две версии WA2000, одна из них ручной выделки и тюнинга! На сладкое обещают M95 пятидесятого калибра, способную устроить бесплатный пирсинг даже легкой бронетехнике.

Оригинальная версия Hitman отличалась разнообразием выходов на цель — и разработчики не намерены сдавать в сиквеле занятые позиции. Патентованный рекламный пример повествует о миссии, в которой лысый черт решает воспользоваться удобной оказией, трансплантацией сердца, коей подвергается очередная жертва в одном из госпиталей. И вновь море способов для самовыражения: от маскарада в духе я-здесь-хирургом-работаю до начинки инсталлируемого сердца ценной тринитротолуоловой сывороткой. Результат буквально потрясает!

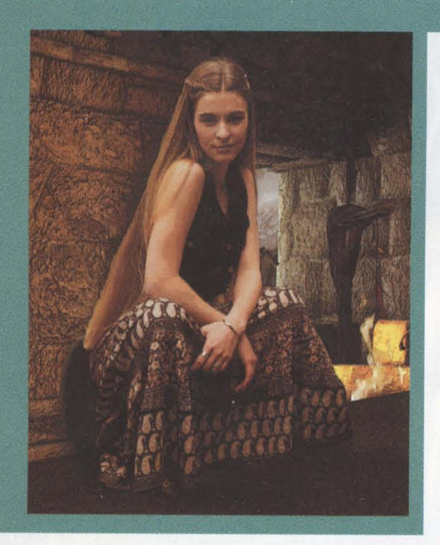
В числе прочих интересных фактов следует отметить использование модифицированного графического движка первой части игры, на этот раз таки снабженного функцией стремительного спасения игры в любой чаемой локации. Как и нашвыбор этого номера Jedi Knight 2 (читайте рецензию!), Hitman 2 дозволяет стиль игры как от первого, так и третьего лица. Впрочем, последний вновь предпочтителен, поскольку приносит тонны нечаянного удовольствия: то неожиданным зумом на мастерский выстрел в затылок, то красивым пассом камеры над сценой безжалостного удушения очередного противника идеи мира во всем мире.

А ведь это главное — чтобы не было войны.

Александр ВЕРШИНИН.



МАША АРИМАНОВА



ВСЯКОЕ МОЖЕТ СЛУЧИТЬСЯ

14 СТРАШНЫХ ИСТОРИЙ

В начале апреля старый писатель Стивен Кинг опубликовал третий в своей жизни сборник рассказов под названием Everything's Eventual (с отличной заглавной новеллой мне посчастливилось познакомиться во время работы с пакетом ужасных мини-игр Stephen King's F13). Вошли в него ровным счетом четырнадцать историй, а порядок, в котором они расположились в сборнике, автор определил при помощи ряда макабрических операций с колодой карт.

Пребывая в квестовом дрейфе, я задумалась: а чем .EXE хуже? Уже дважды мы разбирали грядущие игры ужасов, два раза вы пускались со мной в плавание по темным водам survival horror. Все, что требовалось для третьего регулярного мероприятия, я быстренько раздобыла. Четырнадцать ужастиков, не упоминавшихся ранее на наших страницах в серьезном контексте, две свободных полосы в до отказа забитом релизами номере и колоду карт. Затем я проделала с колодой все подробно описанные Кингом манипуляции, и игры выстроились в пугающую, единственно возможную последовательность.

ДОРОЖНЫЙ ВИРУС НАПРАВЛЯЕТСЯ НА СЕВЕР

Главная трудность состояла в том, что популярность жанра survival horror на ПК не идет ни в какое сравнение с его лаврами на потусторонних консолях. Там правят целые династии игр ужасов, фамилии которых для нас являются пустым сотрясением воздуха. Поэтому в эксперименте я уделила повышенное внимание процессу портирования и ассортименту грядущих выходцев из могил — официально или хотя бы полуофициально заявленных для ПК наименований из другого мира.

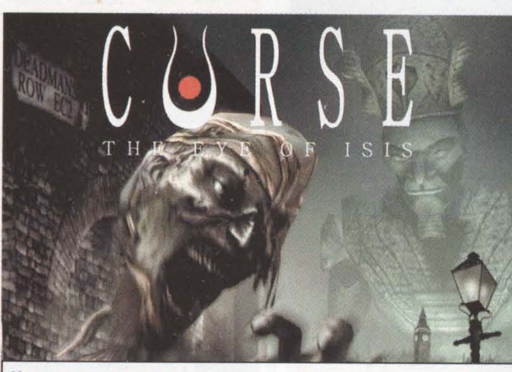
В итоге первым номером в нашем сборнике идет кошмарный детектив Shadow of Destiny, успешно выпущенный фирмой Konami (www.konami.com) на PlayStation 2 в 2001-м и в июне 2002 г. грозящий увидеть свет на нашей платформе. Привлекает прежде всего необычный сюжет: в леденящей душу проекции Европы сыщик путешествует по времени, стараясь предотвратить собственную смерть. Если судить по PSX2-версии, сюжетом достоинства и исчерпываются.

Серия патологически жестоких историй о маньяке-с-ножницами Clock Tower успешно тиражируется Capcom (www.capcom.com) на этой же самой консоли. Уже готовится к выходу третья часть, а между делом любимый разработчик Андрюши Ома заикнулся и о переносе игры. В этой серии, без сомнения, будут самые лучшие убийства. У нас просто нет ничего столь же невменяемого.

Третьим выпал Devil Inside 2 от Юбера Шардо и его Gamesquad (www.gamesquad.fr), и это ли не прекрасное доказательство беззубости survival horror на ПК! В свете последних манипуляций с движком DI новый продукт Шардо комментариев не требует. Та же серость, только в одном из отелей Лос-Анджелеса (надеюсь, не в том, в котором останавливается Андрюша). Выйдет этим летом, но над чем там столько корпеть — ума ни приложу.

А вот четвертый участник подчеркнуто экзотический. Irrational Games (www.irrationalgames.com) разрабатывала The Lost, эпическую сагу ужасов, для Xbox и PlayStation, а о параллельной работе над ПК-версией заикнулась, лишь сорвав все сроки. Наш ориентировочный рубеж — конец 2002 г. О чем речь? О путешествии женщины, потерявшей дочь, по мрачным пустошам собственного сознания. Героиня страдает даже не раздвоением, а растроением личности, так что психологический мегаквест обещает быть крайне захватывающим.

Call of Cthulhu, успевший задолго до выхода стать классикой жанра, нам всем хорошо знаком, как и его родители из Headfirst Productions (www.headfirst.com), проявившие незаурядную изворотливость в деле невыполнения посулов и обетов. Но мало кто подозревает, что у Headfirst уже заключен контракт с Fishtank Interactive на еще три игры по произведениям Лавкрафта: The Shadow over Innsmouth, At the Mountains of Madness и The Shadow out of Time. Детали неизвестны даже самим разработчикам, но трилогия будет использовать тот же движок, что и Call of Cthulhu, — а вы попробуйте-ка сделать по произведениям Лавкрафта игру, ко-



Как вы, наверное, смутно догадываетесь, перед вами заставка к survival horror Curse: The Eye of Isis.

торая не была бы survival horror! Собственно, номера с пятого по восьмой — на совести Headfirst, взявшей в деле игр ужасов повышенные соцобязательства.

С The Thing от Computer Artworks (www.artworks.co.uk) вы также знакомы со слов любителей фильмов Джона Карпентера из новостного отдела. Любопытно, что публиковать игру по всему белу свету будет консольный монстр Konami.

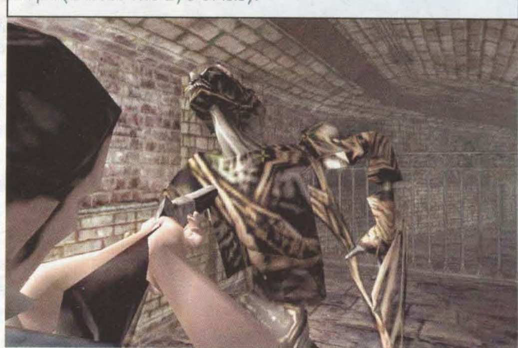
И вновь экзотика: The Unholy, душераздирающий триллер из жизни археологов, готовится к выходу в середине 2002 г. в конторе OtherWorlds Interactive, сначала — на Xbox. В центре кровавого саспенса — Святой Грааль. Одиннадцатым в программе стоит ураганный BloodRayne от Terminal Reality, уже освещавшийся Фрагом нашим Сибирским. Вновь идеально на месте — как ответ консолям в целом и Xbox в частности.

МАЛЕНЬКИЕ СЕСТРЫ ЭЛУРИИ

Одиннадцать страшных рассказов проехали, два осталось. Знаете ли вы принцип просеивания тертых крекеров через сито? Маленькие кусочки сепарируются быстро; зато оставшиеся не протолкнуть, сколько ни тряси. Последние имена в жеребьевке оказались такими крупными, что мне начало казаться, будто из-за них, родимых, я весь этот регулярный обзор и затеяла.

Curse: The Eye of Isis (www.cursegame.com) разрабатывает строго для ПК компания Asylum Entertainment (www.ae-games.co.uk); оба эти имени наверняка ничего вам не говорят. С названием "Asylum" (*англ.* — сумасшедший дом) всю жизнь заниматься детскими играми!.. Так вот, новый Curse "Жёлтого дома" — классический survival horror в полностью трехмерных декорациях девятнадцатого столетия. Сюжет — каприз большого художника — инженер в поисках бесценной статуэтки. Зато какое исполнение! Такой аутентичной копии Alone in the Dark, исполненной при помощи новейших технологий, свет не видывал со времен первой части проекта Blair Witch Chronicles.

Трейлер Curse демонстрирует чудеснейшим образом анимированных монстров. А картинки — неописуемый разгул страстей: наставленные в оскаленные морды наседающих мумий стволы револьверов и ружей, и пока мы всем этим любуемся, в оба уха нам нашептывают о взаправдашних квестовых головоломках, огромном старом музее и загадочном убийстве, которое требуется раскрыть помимо основных ужасов. Что еще нужно для полного счастья?



С мумиями у нас разговор короче, чем у Брендона Фрейзера (Curse: The Eye of Isis)!

Уж не несущегося ли вдоль побережья паровоза вам захотелось? А может, драки на борту гигантского сухогруза "Осирис"? Или деревушки, затерянной в пустыне? А то и воспроизведенной в натуральную величину египетской пирамиды? Разумеется, все это The Eye of Isis, номер двенадцатый, держит наготове.

Воплощение самых тайных чаяний любого мягкообложечного книгочея выйдет этой осенью.

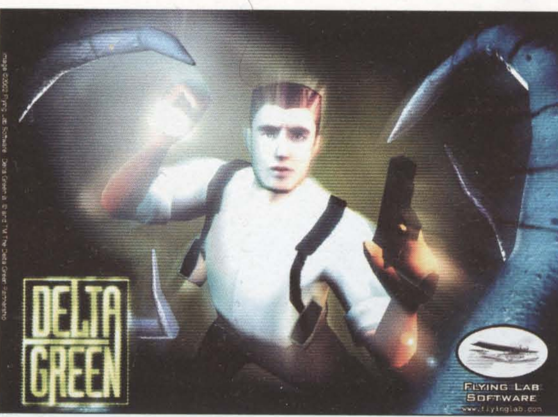
ЧЕЛОВЕК В ЧЕРНОМ КОСТЮМЕ

Живет-поживает в Сиэтле компания Flying Lab Software (www.flyinglab.com), в свое время художественно воспевшая строительство железной дороги через всю Америку. Планы у нее в мире survival horror покруче, чем у всей вышеупомянутой дюжины разработчиков, вместе взятой. Flying Lab замахнулась на целую вселенную ужасов, изготовленную мастерами настольных игр. Называется она Delta Green (www.delta-green.com). Компьютерная Delta Green намечена на март 2003 года, использует движок LichTech, как нельзя более пригодный для игр ужасов, и на сорок процентов будет экшеном-и-тактикой, ибо повествует о злоключениях отряда вьетнамских ветеранов, вступивших в конфликт с обитателями иного измерения.

Единственный скриншот делится с нами снопом света из фонарика, темной комнатой с мебелью и картинами, извивающимися щупальцами да монстром невообразимых габаритов. Символ целой эпохи. Чудовища в Delta Green, что характерно, инспирированы циклами Лавкрафта: кроме упомянутого осьминога обещаны твари, целиком состоящие из лопающихся пузырьков слизи, и существа, которые могут менять форму и маскироваться под членов отряда.

Много внимания уделено тактическому интерфейсу: персонажи передвигаются по трое, грамотно врываются в комнаты и перекрывают коридоры. Будут и разговоры, и квесты с мини-квестами, и всевозможные ролевые штучки вроде возможности вербовать в отряд мирное население, но в целом Delta Green остается survival horror как по внешнему виду, так и по содержанию. Только что героев несколько. Монстры протыкают человечков щупальцами, издают мерзкие хлюпающие звуки и таятся в пустых гробницах — все, как обычно. И сюжет шаблонный.

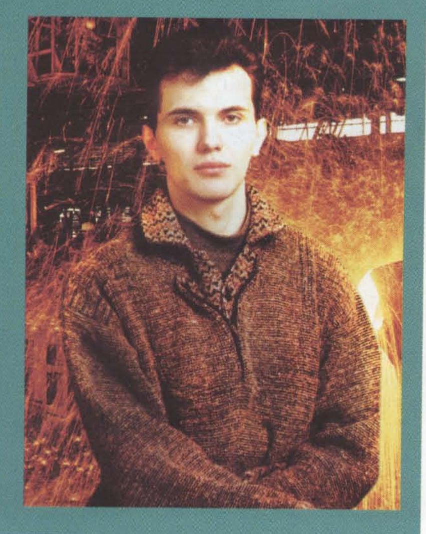
Ну а завершает наш сборник игра ужасов Delta Green: Home Front, с большой помпой объявленная все той же Flying Lab и нацеленная на 1 апреля 2003 года. Если Delta Green освещает работу членов спецподразделения, то Home Front концентрируется на их мирной жизни. Быт, быт и еще раз быт: найти хорошее прикрытие, жену, детей, наладить образцовое существование героя The Sims. Но эти люди ведут двойную жизнь. Они изучают древние манускрипты, следят за соседями, покрывают стены звукоизоляционным материалом и цементируют углы в комнатах. А иногда выходят на задания.



А это, как вы могли, наверное, неясно заподозрить, постер к survival horror Delta Green.

К сожалению, качественный клон The Sims в жанре survival horror, номер четырнадцатый в нашей коллекции, оказался злой шуткой Flying Lab Software по причине соответствующего праздника. А ведь из всех сегодняшних участников он был самым интригующим!..

АЛЕКСАНДР МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ



ПОЧТИ ОДНОФАМИЛЕЦ

FANTASY STRONGHOLD SIM

Все новое — это хорошо забытое старое. Окончательно в непреложности данной мудрой мысли ваш покорный убедился совершенно недавно, разгребая совковой лопатой останки первобытных компьютеров, обнаруженные в одном из АСУТП родного метпредприятия. В груде древних PC-артефактов под общим названием "насилу списали, не проработало и 20 лет" обнаружилось нечто, поначалу принятое за изглоданную временем и тараканами тазовую кость, но на деле оказавшееся парой тонких пластиковых скрижалей. Привет из прошлого!

Пристальный взгляд на археологическую находку позволил распознать в наследии древних допотопные пятидюймовые дискеты, наверняка содержащие священные тексты, датированные концом прошлого тысячелетия. Не буду рассказывать вам, как долго и безуспешно я пытался найти пятидюймовый флопповод, все равно не поверите. Зато скажу, что было на дискетах, — Stronghold. Не верите? Зря. Игра с таким названием действительно была выпущена еще 10 лет назад. Собственно, именно поэтому лучшая RTS 2001 г. по версии вашего любимого журнала и именуется Firefly Studios' Stronghold.

Вероятно, в вашей памяти еще свежи воспоминания о конторе Stormfront Studios, чуть больше полугода назад очернившей свое и без того не шибко светлое имя выпуском самой медлительной РПГ за последние годы — Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor (благо, есть на свете хакеры, выпустившие gameplay booster). Даже не верится, что каких-то 10 лет назад, в далеком 1992 году, именно умельцы из Stormfront решились на смелый эксперимент: соединив citybuilding, roleplaying и tactic combat, они выплавили лучшее свое творение — **Stronghold**.

Для того замшелого времени игра являлась как минимум новым словом в старой песне. Каким именно словом? Такого в русском языке нет. Представьте себе ситуацию: пролетая над родным SimCity, вы попали в зону турбулентности, не справились с управлением и с ужасным ревом сорвались в штопор. На подлете к земле вашему изумленному взгляду открывается следующая картина: по мостовым средневекового городка прогуливаются, надо же, гномы. Завидев вас, они приветственно машут топорами, чешут заскорузлыми ручищами полутораметровые бородищи и думают: "Не зря мы тут поле наметили, сейчас он нам его хорошенько пропашет." Наивные. Вам — игроку, царю и богу — не суждено изображать плуг. Вместо этого вас подвесят на высоте трех метров от земли и доверят управление городом. Как в старые добрые.

СОЗДАЙТЕ ОБЪЕМ!

Своим внешним видом и внутренним наполнением Stronghold может выбить из состояния равновесия кого угодно. Псевдотрехмерный ландшафт, охотно использующий преимущества и недостатки векторной графики, — много ли подобного вы видели в начале дремучих девяностых? Красота! На векторно-зеленые холмы в живописном беспорядке набросаны валуны, деревья, древние руины и прочие декорации. Пейзажи от одной локации к другой безо всякого стеснения масштабируются и вообще старательно создают "тот самый фотореализм" образца 92 года. Прибавьте к этому постоянно снующих туда-сюда местных жителей — и вы получите настоящую утопию.

Смысл и цель каждой миссии — создание жизнеспособного фэнтезийного городка, могущего выдержать атаки вражеских армий и прокормить своих защитников. Ситуация несколько осложняется тем, что самолично вы не можете делать абсолютно ничего, даже строить. Для начала придется нанять специального героя (или героев — до 6 штук), который и будет вашим инструментом в части городского обустройства. Кадры (которые не fps), как правильно заметил один товарищ, решают все, поэтому характеристики нанимаемого героя — не пустой звук. Будучи недостаточно высокими, они здорово аукнутся при наборе личного состава: например, у хилого, но интеллигент-

Зима на дворе, а пальмы и капуста все равно зеленеют.

ного господина все подчиненные непременно окажутся тощими четырехглазыми “ботаниками”. И наоборот: у кряжистого неуча на службе состоять будут сплошь дуболомы. Семейный бизнес, не иначе. А как еще объяснить такое проявление фамильных черт?

Кстати (или некстати?) говоря, Stronghold — official D&D product, поэтому все без исключения персонажи, будь то монстры или герои, а также все умения, заклинания, предметы и даже боевая система — всё выполнено в полном соответствии с Players' Handbook. Совершенно логичен вопрос: что ролевая система забыла в стратегическом жанре и как ей не стыдно разевать роток на чужой каравай? Вопрос вкуса и личных пристрастий. Помнится, пару номеров назад я позволил себе порефлексировать на тему “нужен ли THAC0 в авиасиме”. Сегодня на очереди градостоительная стратегия. Результат в обоих случаях одинаков: не нужен, но с ним намного веселей. Просто поверьте на слово. Или удостоверьтесь лично.

Селяне не прочь помочь мудрым советом. Безвоздмездно.

ЖЕРТВЫ КВАРТИРАНТОВ

Вернемся к нашим ба... героям. У каждого из них свой набор строений, напрямую зависящий от того, какую расу и специальность вы для него выбрали. То есть любой герой может строить хижины, сады-огороды-колхозы и гильдии для найма представителей своего класса, но только гном откроет в вашем городе кузницу и начнет снабжать всех желающих “плюсовым” оружием. В таком примерно духе. Здания, что приятно, можно модернизировать и получать от этого существенную отдачу: все тот же гном после второго апгрейда начнет ковать магическое оружие.

Местные жители — люди без комплексов. Во-первых, они совершенно несносны. Подавай им, видите ли, жилье с удобствами, иначе устроят стачку, забастовку и революцию. Как будто в мире и без этого мало проблем... Нежить разбушевалась, не желает спокойно тлеть в склепах, устраивает пьянки-гулянки и вообще ведет себя как живая! Так нет же, вместо того чтобы крупным оптом закупать освященные орудия убийства +4 vs undead, вы, словно несчастный управдом, будете решать квартирный вопрос. Меж тем к концу игры постояльцы совсем потеряют остатки стыда (невелика потеря). Ну что я, золотая рыбка? Откуда я им возьму трехэтажные особняки с подземными гаражами? Прав был небезызвестный обладатель трости с черным набалдашником в виде головы пуделя, ох как прав... А ведь над душой еще висит плата за аренду недвижимости, которую нельзя задерживать даже на пять минут. Местные заправилы — форменные романтики утюга и паяльника. Ошибок не прощают.

Вечеринка у скелетонов дома. Падре только что отпел насмерть полрайона. В одиночку.



Лес рубят, щепки летят. Перестраиваем оружейную мастерскую.

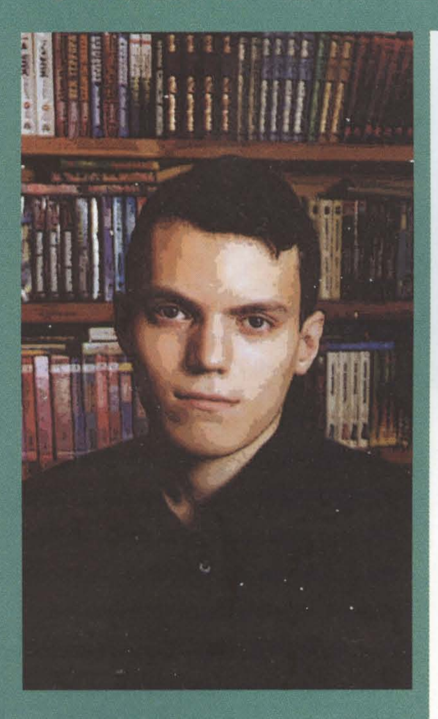
НЕУПРАВЛЯЕМЫЕ

А сейчас — самое вкусное: напрямую управлять действиями жителей города вам не положено. Чувствуете, к чему веду? Налицо чистой воды indirect control, столь обожаемый уважаемым (уважаемый обожаемым?) Олегом Михалычем. То есть можно, конечно, вызвать в определенную область нескольких вояк для разгона враждебных демонстраций, но не более того. Дальше они будут действовать сами, в зависимости от своих умений, которые, как вы понимаете, не стоят на месте и с ростом персонажей в уровне усиливаются. Войско — невероятно, но факт — сражается грамотно, выгодно используя свои преимущества. Бойцы идут напролом сквозь строй супротивника, ни на что не отвлекаясь, в то время как лучники и маги отсиживаются в тылу за широкими спинами и устраивают деревянно-магический артобстрел. Жрецы не забывают лечить окружающих и низводить нежить. Очевидно, что сочетание различных видов войск только приветствуется. Это что касаемо военных действий.

В мирное время — только косвенное управление. Специально под это дело в интерфейсе устроен регулятор, позволяющий гибко назначать приоритеты действий для прописанных в каждой отдельной локации приключенцев. Всего занятий три: строительство, тренировка, набор рекрутов. Изначально на каждое из них тратится 33% личного времени жителей, но если у вас, к примеру, ощущается недостаток новобранцев, просто передвиньте регулятор в нужную сторону — начнут валить толпами. После этого их останется только расквартировать и выдрессировать — ставим по 50% на строительство и тренировку. Легко и просто.

А теперь внимательно перечитайте этот текст еще раз. И еще раз. И еще. Ничего не напоминает? Напрягите извилины — та же идея, хотя и слегка переработанная, с успехом была реализована в Majesty: Fantasy Kingdom Sim. Игра, играющая сама в себя и получившая за это “Левую резьбу-2000”, — не забыли? Ну, надеюсь, теперь никто не будет спорить, что все новое — это хорошо забытое старое?

ФРАГ СИБИРСКИЙ



СБИТ ЧЕРНЫЙ ВОРОН

ПОСЛЕДНИЕ ДОСТИЖЕНИЯ НАУКИ И ТАКТИКИ

Должен признаться: из-за тесноты тюремного вагона, следующего этапом из апреля в май, заметка о тактическом шутере будущего SWAT: Urban Justice (четвертая игра полицейской серии SWAT, ожидается в сентябре) не только не попала в прошлый номер, в нее, уже не попавшую, не поместилось даже полное описание всех неземных прелестей игры. Между тем это один из самых многообещающих проектов года, и ждать его я буду с трепетом и нетерпением.

Душераздирающее признание вовсе не означает, будто на этих райских просторах речь пойдет об Urban Justice. Не означает оно и то, что SWAT 4 нынче вообще будет затрагиваться, каким бы распрекрасным этот полицейский симулятор ни был. Честно говоря, я затруднился бы припомнить игру, которая в данный момент интересовала бы меня меньше, нежели SWAT: Urban Justice.

Эта звездочка померкла в одночасье. Более того, в свете последних известий с полей Ubi Soft и Red Storm теряют актуальность такие спецназовские иконы-2002, как Project IGI 2, Hidden & Dangerous 2, а также широко обсуждаемые четвертый (!), пятый (!!) и даже шестой (!!!) Delta Force (см. ниже). Все рассуждения о трепете и нетерпении хороши, пока тебе точно в макушку не ударит молнией проект, который действительно необходимо ЖДАТЬ — ждать, считая оставшиеся месяцы, дни, часы, секунды и секундные доли.

Ну кого, право, может заинтересовать полицейский сим от Sierra, когда на подходе новый правоохранительный шутер от Red Storm Entertainment?! Ну, пусть не совсем на подходе — скорее, в пределах видимости. Ну, пусть не совсем новый — скорее, хорошо забытый старый. Ну, пусть даже и не совсем от Red Storm... Словом, встречайте: впервые на наших страницах спецназовский шутер **Rainbow Six: Raven Shield** (http://standby.ubi.com), приоткрытый для широкой публики 4 марта 2002 года. Единственный и неповторимый шутер, воссоединиться с которым я желаю до боли в позвоночнике.

Скажите, молодой человек в футболке с логотипом NovaLogic, а вы играли в Rainbow Six?

ОХОТА НА МЛАДЕНЦЕВ

Тогда позвольте самую малость позлорадствовать. В то время как творческие экипажи Red Storm бороздят неизведанные просторы милитаристского театра и полицейской оперы, создатели нелюбимой (мною) линейки Delta Force (DF) достигли максимальной глубины морального падения и крайнего предела нравственной ущербности. Серия NovaLogic, разошедшаяся, если верить официальной статистике, общим тиражом в три миллиона копий, у нас на глазах покидает границы разумной Вселенной!

Единственный DF, что мы увидим в нынешнем году на ПК, — это Task Force Dagger (известный в определенных кругах как "Delta Force 4"), укладка с дополнительными заданиями для Land Warrior. Грех в минуту безусловного торжества Тома Клэнси не лягнуть конкурента, раз за разом осквернявшего страницы нашего безнадежно влюбившегося в продукцию Red Storm издания, верно ведь? Land Warrior ждет незавидная патриотическая участь. К тому же все 25 миссий "про Афганистан" для Task Force Dagger мастерит неугомонная Zombie Studios — наверное, единственная в мире контора, органически неспособная выдать приличный аддон и к самой гениальной спецназовской игре. Да-да, я про их давнишний Rainbow Six: Covert Ops.

А что Delta Force: Urban Warfare (она же "Delta Force 5")? Выходит летом на ПЕРВОЙ PlayStation (коя, если кто не знает, ровно в два раза хуже второй) и повествует, усилиями компании Rebellion, о приключениях одинокого оперативника в двенадцати кисло детализированных декорациях. Сомневающихся милости прошу на www.novalogic.com/games/dfuw. Ну а шестая часть (известная как "Delta Force, в которой возвраща-

Raven Shield (здесь и далее). Полюбуйтесь на модели бойцов спецподразделения будущего. Помимо всяческих кармашков, шнуровочек, деталей и деталюшечек внимание привлекают трогательные блики на ботинках, футлярах раций и пластике "Хеклеров".

ется трава") далекой осенью пробьет себе дорогу на PlayStation 2.

Пожалуй, хватит о консолях и братьях наших меньших. Как бы ни была новость о возвращении Tom Clancy's Rainbow Six великолепна сама по себе, с ней тоже не все так гладко, как хотелось бы. Праздник омрачает то, что в качестве ведущего разработчика выступает не сама Red Storm, а монреальская студия Ubi Soft.

Если кто не знает — именно Ubi Soft Montreal стоит за ужасным аддоном Rainbow Six: Rogue Spear: Black Thorn, столь перегруженным оружием и всяческими сетевыми примочками, что немедленно отправило его ко дну. Конечно, по сравнению с Covert Ops Essentials творение канадцев — шедевр; да только сознавать, что будущее святой серии находится в руках людей, промышлявших играми по всем комиксам, до которых только могли дотянуться их грязные лапы, очень, очень неприятно.



Когда-то, давным давно, принято было восхищаться работой с тенями, глядя на скриншоты из завтрашнего дня. Так вот, дружно восхищаемся.

ВЕСТИ ИЗ ЛАБИРИНТОВ

Да, а еще Ubi Soft Montreal является первым на планете разработчиком, в незапамятные времена изготовившим игру для японской консоли. Также эта студия послужила для Ubi Soft воротами на американский рынок. У меня еще много чрезвычайно ценной, но как-то не слишком обнадеживающей информации о житии Ubi Soft Montreal. С другой стороны, команда Red Storm во главе с нашим личным другом Гэри Стелмаком (Gary Stelmack) открыто заявляет о своем тесном и плодотворном сотрудничестве с монреальской труппой.

Раз над Rainbow Six: Raven Shield трудится не одна лишь Red Storm, то нам, по всей видимости, не стоит ждать очередной революции, прорыва в пятое измерение, жанрового переворота. Я сам в глубине души допускаю возможность, что Raven Shield окажется не более чем очень качественным ремейком. По выражению Лорана Дитока (Laurent Detoc), президента Ubi Soft Entertainment, "секретность есть необходимый элемент эволюции данной игры", так что информации к нам просачивается ничтожно мало. Драгоценные крупицы добыты в блужданиях по лабиринтоподобным форумам, в глубине которых, аки минотавры, обитают несдержанные на язык разработчики...

Для начала заведите себе рубрику "Raven Shield: это официально" и внесите в нее движок Unreal Warfare, 15 однопользовательских заданий, тонкую сюжетную линию из-под пера сэра Томаса Клэнси и возврат к идеалам планирования 1998 года. Перечитайте вдумчиво. Да, и еще раз.

Unreal Warfare! Вот почему от Raven Shield идет такой устойчивый душок ремейка. Red Storm всегда гордилась своими низкобюджетными движками, которые позволяли представить все действие пусть и не слишком красочно, но зато в мельчайших профессиональных подробностях. Картинка старого Rainbow Six походила на изображение, снятое скрытой камерой наблюдения в банке или супермаркете. Теперь же разработчики, дабы шагать в ногу с прогрессом, предлагают нам широкоэкранный блокбастер, графически близкий роскошным Tactical Ops... Правильно ли это?

Не знаю, не знаю. Судя по картинкам (см.!), люди из Ubi Soft Montreal направили все силы на художественную стилизацию текстур Raven Shield под оригинальные текстуры Tom Clancy's Rainbow Six. Если помните, нечто подобное проделывали при создании Rogue Spear со старыми картами. Получаются не уровни, а какие-то музейные экспонаты.

Поначалу сценарий Raven Shield уводит нас с благодарной нивы международного терроризма. Одно из первых заданий — жуткая перестрелка в лондонском банке с небольшой бандой грабителей и толпой жвачных клиентов. Ах, если бы у разработчиков хватило мужества до конца разработать брошенную Red Storm уголовную линию Rainbow Six! Но нет, далее — драматическое похищение биологического оружия и долгие его поиски в дебрях Колумбии (это пока единственная официально подтвержденная экзотическая локация Raven Shield). Города в Колумбии устроены, по мнению всезнающего Клэнси, так: вот городок, Медельин, скажем, Кали или там Богота, сразу за городом — здоровенная зеленая гора с кокаиновыми и маковыми плантациями на склонах, в цветочных горшках городское население выращивает, несомненно, марихуану, а по улицам прогуливаются торговцы АК-47. Так что международный терроризм в тактических шутерах плавно уступает место седому наркобизнесу.

Искренне радует работа Ubi Soft с персонажами. Сами модельки бойцов страсть как хороши, футуристическая униформа невероятно детализирована, а их раскованные позы, пластунский режим и вольное обращение с оружием на скриншотах заставляют вспомнить о маленьких радостях motion capture и инверсионной кинематики, к которым рано или поздно припадают все разработчики, использующие Unreal Warfare.

Думаю, не стоит далее углубляться в технические подробности. Об одном прошу канадскоподданную Ubi Soft: не переусердствуйте, ребятушки, с арсеналом! Ну не надо, не надо одновременно совать нам в руки FAMAS G2, FNC и FAL, как вы сделали это в Black Thorn! Все равно любую из этих штурмовых винтовок нельзя взять в руки без содрогания. И не надо пулеметов 21е3 на основе G3A3, ага?

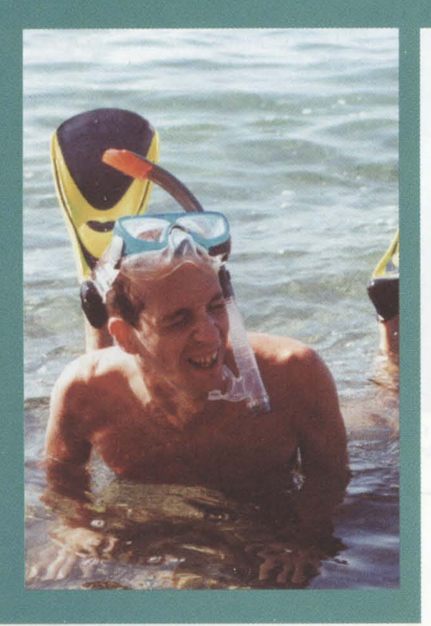
Интересующимся сообщу, что в Raven Shield из экзотики к нам вернутся TMP, P-90 и M12 — из пистолетов-пулеметов, а из винтовок — снайперская SSG-3000. Пистолеты — P-228. Неэкзотику Rainbow Six вы вполне в состоянии перечислить самостоятельно.

Каким в Raven Shield будет многопользовательский режим? Куда продвинется ИИ? Не обманут ли с планированием и командами синхронизации? Не изуродует ли Rainbow Six безвозвратно новый утилитарный графический стиль? Ответы на все эти вопросы науке, которую я в данный момент представляю, неизвестны.

Наука желает уточнить степень близости отношений между сотрудниками НИИ Red Storm и сотрудниками НИИ Ubi Soft Montreal. Наука желает удостовериться в здравом уме и твердой памяти разработчиков как одной, так и другой конторы. Наука не желает ждать до осени и испытывает острое платоническое желание близко и немедленно ознакомиться с Rainbow Six: Raven Shield.

Все тот же Диток утверждает, что Ubi Soft раскроет истинную сущность Raven Shield на E3. Кто знает, что привезут из жаркого Лос-Анджелеса счастливо вернувшиеся бойцы Скар'n'Ом? Может — серию скриншотов с грудастыми голыми женщинами, а может быть, и рабочую демо-версию...

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ



ВЫСАДКА В НОРМАНДИИ

В ХОДЕ КОТОРОЙ ОБОЗРЕВАТЕЛЬ ПЫТАЕТСЯ БОРОТЬСЯ С ФРАНКЕНШТЕЙНОВЩИНОЙ, НО МНОГОКРАТНО ПОГИБАЕТ

...Спешащий на несколько дней в Германию фельдмаршал Роммель, как и другие высшие немецкие военачальники, был предупрежден о надвигающемся, но отнесся к этому недостаточно серьезно. Тревожные сигналы порядком всем надоели, погоды стояли ужасные, а из-за отсутствия метеостанций западнее Европы никто не предполагал случившегося прояснения. К тому же 6 июня у супруги Роммеля был день рождения...

Как известно, недавно ББ сжег свой компьютер, после чего выпал из общественно-политической жизни дня на два. Затем вернулся в нее в обновленном качестве владельца высокопроизводительной платформы на базе ЦП Athlon. И, заметьте (я основываюсь лишь на фактах, которые гл. редактор считает возможным сообщить о себе широкой читательской), оставаясь при этом покупантом единственно верного руля от Act Labs. Что делает ББ после установки лицензионного программного обеспечения? Нет, он не разбирает накопившиеся за время его отсутствия три терабайта почты. Он ночь напролет играет, кажется, в Expandable, после чего пишет разоблачительное послание недооценщику Фрагу С.

Компьютер свой ББ сжег, разумеется, специально. Может быть, не вполне сознательно, но все же с определенным намерением. Потому что потратить просто так немалые, вообще говоря, деньги на кучу блестящих железяк, которые через полгода потеряют в цене половину, а через год будут подарены родным безо всякого, заметим, сожаления, взрослый и ответственный человек, отец многочисленных детей и т.д., не может. Нет такой разумной, объяснимой, причины.

Но мы продолжаем эту причину искать. И чтобы хоть в малейшей степени грядущую и неизбежную глупость свою оправдать, придать происходящему, как принято говорить в определенных кругах, "некоторую системность", мы зачитываем до дыр "Игровое железо" и тратим драгоценное рабочее время на изучение очередных "сравнительных тестов", которыми славен сайт www.ferra.ru. Замечено, что чем призрачнее грядущий апгрейд, тем больше времени мы проводим за всевозможными псевдонаучными изысканиями. Когда ориентировочно нужная сумма вдруг оказывается в кармане, мы действуем стремительно и без особых раздумий.

ЗАТОПЛЕНИЕ ПОНТОНОВ

Впрочем, хватит о низменном железе. Компьютер — это всего лишь алчный посредник между гейм-дизайнером и игроком. В идеале компьютера вообще быть не должно, или же пусть он будет у всех один и тот же (приставки!). Но мы живем в обществе, где достоверность смерти и пышность облаков напрямую зависят от количества вложенных в металлолом денег, поэтому труд наших замечательных "железячников" будет востребован всегда.

Однако знакомиться с их "сравнительными анализами" становится все скучнее и скучнее. Количество кадров в секунду напротив названий известных игр перевалило за сотню в графическом разрешении, о котором мой монитор даже не подозревает. Пресловутое "качество картинки" неотличимо на глаз. Нам показывают два одинаково мрачных кадра, обводят оба кружочком, увеличивают — и... ничего не происходит. Да, мир состоит из точек, но где здесь трагедия, где интрига, где накал страстей? Пройдет еще год, и нашим техническим специалистам останется тестировать разве что собственное терпение.

Итак, друзья, нам нужна новая система тестов. Нам нужен инструмент, который будет оценивать не количество кадров в секунду в таком-то разрешении и цвете, не качество FSAA и не частотную характеристику новой звуковой карты по отдельности — он будет оценивать все это в комплексе. Синтетический тест, объектом которого становится не только компьютер, но и сама игра, а также те, кто ее создал. Потому что ясно совершенно, что отделять одно от другого нельзя, это бесчеловечно, это франкенштейновщина какая-то.

ВЫСАДКА

Перед высадкой десанта по побережью сектора Омаха предполагалось нанести удар 480 тяжелыми бомбардировщиками. Но самолеты из-

за облачности бросали бомбы вслепую и, боясь уничтожить собственные корабли, задержали бомбометание на пару секунд. В итоге 1285 тонн динамита разорвались в трех милях от берега, не причинив никакого вреда укреплениям немцев.

Артиллерийская подготовка велась всего 35 минут. Большинство малых танко-десантных кораблей и танков-амфибий, составлявших первую атакующую волну, не справились с бурным морем и затонули. Следующие за ними корабли начали получать повреждения еще в полукилометре от берега. В 6:30 утра десантные корабли спустили сходни, морпехи, встречаемые градом пуль и снарядов и понукаемые офицерами, высыпали в воду. Их ждали дико, смертельно опасный путь по пояс в воде, нашпигованной противотанковыми ежами. "Многим это не удалось", — пишет военный историк. Что там, за этой фразой?

Спустя много лет произошло несколько мизерных в сравнении с описанными событий. В частности, я впервые посетил кинотеатр, оборудованный системой Dolby Digital EX. Как сейчас помню, это был "Кодак-Киномир". Давали "Спасение рядового Райана". Было двенадцать дня, билеты по 50 р., зал заполнен едва ли на треть. Мы сели в абсолютном геометрическом центре. Попкорн вызывал радостное удивление. Я не был в кино, наверное, лет десять.

Так вот. Когда первый десантный корабль добрался до места и открыл сходни, береговые укрепления ощетинились жесточайшим пулеметным огнем. Первая пуля, как вы помните, попала точно в лоб одному из солдат. Под управлением хитроумного звукового процессора, она пролетела через весь зал и сразила меня наповал. На месте того десантника был я — молодой человек с нелепым стаканчиком попкорна в руках, сидящий в геометрическом центре зала. Остальные два часа прошли в агонии — меня добивали очередями из различных видов оружия. Я затыкал уши, оглядывался по сторонам в поисках поддержки, все безрезультатно. В тот день я снова понял, зачем люди ходят в кинотеатры. После сеанса я не мог улыбаться целый день. Лицо просто отказывалось сложиться в улыбку, да.

Фильм показался мне гениальным. Только через год или два, посмотрев его в домашней обстановке, я понял, что это всего лишь один из (и не самый хороший при том) фильмов про войну.

ПРОДВИЖЕНИЕ В ГЛУБЬ ТЕРРИТОРИИ

Персонажи компьютерных игр высаживались на побережье Нормандии десятки раз, но в последние годы их появление в прибрежной зоне обставляется все более и более эффектно. Сначала сам факт высадки стыдливо прятался между строчек предмиссионного инструктажа. Где-то в районе Close Combat с очередным порядковым номером. Затем, помню, я бродил по пляжу с миноискателем. Кажется, в Soldiers at War. Пляж был небольшой, очевидно что дикий, а грядущий десант только предполагался. Герои Commandos тоже постоянно говорили о каком-то дне "Д", но до дела так и не дошло — собрали всего шесть человек и долго не могли поделить обязанности.

Настоящее вторжение в Нормандию началось совсем недавно, пару месяцев назад, у меня дома. Увлеченный затеей гейм-дизайнеров Medal of Honor, я вдруг обнаружил себя в секторе Омаха с винтовкой в руках, сделал несколько шагов... и тут же погиб. Все повторилось! Конечно, в этот раз происходящее не могло сравниться с фильмом Спилберга по достоверности, да и аудиосистему мою на Dolbi Digital 7.1 никто не сертифицирует даже под дулом пистолета. Но зато в этот раз я был если не хозяином своей жизни, то хозяином своей смерти точно: мог выбрать, где погибнуть в очередной раз — у левого ежа или у правого, в противотанковом окопе или по колено в морской воде. Несчастный Q-движок, от рождения не обученный демонстрации эпического масштаба баталий, хитрил как мог: за нашей спиной рисовал новых десантников вместо убитых в бою, с компьютерной точностью бил из крупнокалиберного пулемета и замкнул края сектора Омаха в адский круг, оставив нам лишь один шанс для спасения.

Между тем все фокусы были исполнены столь искусно, что сцена на побережье мгновенно стала классикой. Разработчикам пришлось выжать из компьютера и движка максимум, чтобы игрок хотя бы на десять секунд ощутил себя ТАМ. Какой ценой — не имеет значения. Важен результат.

Авторы Medal of Honor бегают вокруг игрока с декорациями. Создатели Operation Flashpoint, поставь им такую задачу, начали бы, наверное, с точного моделирования ландшафта прибрежной зоны и линии укреплений. Берег Нормандии усеют две тысячи полигональных трупов, и пораженный процессор замрет навсегда в немом восторге. А может, и нет, ждем результатов тестирования.

Факт в том, что в любой игре, будь то стратегия или action, есть своя "Высадка в Нормандии". Подобно тому как Hi-Fi-аппаратуру проверяют на звучание, проигрывая фрагмент одного и того же музыкального произведения, так и игры надо тестировать в одинаковых условиях. Рецензии и рейтинги, безусловно, субъективны и должны такими остаться. Однако нашим читателям нужна и объективная картина, которую, увы, уже не в состоянии предложить увязшие в специфических терминах сотрудники "Игрового железа". Предложенный мной тест "Высадка в Нормандии", бесспорно, станет первым синтетическим тестом нового поколения.

В данный момент в тестовой лаборатории Game.EXE идет подготовка демонстрационных версий "Высадки в Нормандии" для Ghost Recon, No One Lives Forever, Aliens vs Predator 2 и The Sims. На ближайшей E3 мы планируем выступить с инициативой создания международной некоммерческой организации, которая займется сертификацией выходящих игр по результатам синтетических испытаний "Высадка в Нормандии" и других тестов, находящихся сейчас в разработке. В этом нелегком труде нам не обойтись без вашей помощи, поэтому, если у вас есть представление о том, как должна выглядеть "Высадка в Нормандии" в вашей любимой игре (или идеи новых тестов), — смело обращайтесь в редакцию. Адрес прежний: oleg@game-exe.ru.

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

КУПОН УЧАСТНИКА РОЗЫГРЫША

ФИО

индекс

Адрес

E-mail

Телефон

•Будете ли вы участвовать в конкурсах, связанных с созданием .EXE-версии игры Pacman (см. стр. 108)? ☐

•Собираетесь ли вы использовать размещенную на диске программу Borland C++ Compiler 5.5? ☐

•Вы работаете с Borland C++ Compiler 5.5:

дома ☐ на работе ☐

Заполнив этот купон и выслав его в наш адрес: 115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, журнал Game.EXE, вы можете выиграть ГЛАВНЫЙ ПРИЗ лотереи — 7-дневная поездка на курорта Айя Напа, а также книги, игры и ПО от ведущих российских издателей. Не забудьте сделать на конверте пометку "Счастливый УЧУ"!

Фамилии победителей розыгрыша будут опубликованы в следующем — июньском (#6'2002) — номере журнала.

S/U/M/A/ GeForce4 Ti 4400

Е. Исаков, г. Владикавказ

S/U/M/A/
SUPERMICRO SYSTE

Приз предоставлен ком
SUMA Electron Co., Ltd.
Интернет: www.suma.ru
E-mail: info@suma.ru

КНИГА К.СИММОНСА "WINDOWS XP"

Книги предоставлены московским издательством "ДМК Пресс"

• А.Н. Серема, г. Батайск Ростовской области
• И.М. Белянин, г. Санкт-Петербург
• И.В. Боровков, г. Екатеринбург
• Р. Хасаншин, г. Удомля Тверской области
• М.А. Порошин, г. Екатеринбург

Издательство "ДМК Пресс"
Адрес:
107023, Москва,
пл. Журавлева, д.2/8,
офис 400
Тел./факс:
(095) 964-97-41, 369-78-74
Интернет: www.dmkpress.ru
E-mail: sale@dmk.ru

"ВЕК ПАРУСНИКОВ-2" (jewel-бокс)

• С.А. Маслов, г. Омск
• Д.В. Шахтин, г. Краснокамск Пермской области
• А.М. Насонов, г. Стерлитамак
• А.В. Сумин, г. Омск-90
• А.С. Смирнов, г. Мурманск

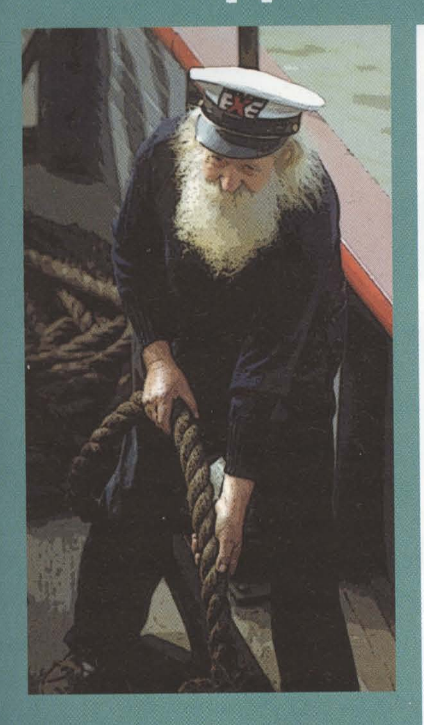
"МАШИНА ВРЕМЕНИ" (jewel-бокс)

• Н.В. Мишук, г. Нижний Новгород
• П.В. Галанинский, г. Химки МО
• В.А. Борисенко, г. Махачкала
• Н.Н. Горяйнов, г. Москва
• С.В. Шалаев, г. Москва

"ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМ (jewel-бокс)

• С.В. Гришин,
г. Электрогорск М
• С.С. Ткачев, г. Цим
Ростовской облас
• А.А. Овчинников, г.
Кировской облас
• А.С. Шерин, г. Кеме
• А.А. Медведев, г. Са

◄ Данный купон участвует в шести розыгрышах лотереи "Счастливый УЧУ"!



СТАЛЬНЫЕ КРУЖЕВА

ФИЗИКУ НИКТО НЕ ОТМЕНЯЛ

Лучшие игры не придумываются, они подсматриваются в жизни. Любой нормальный ребенок обожает строить из кубиков и не очень обижается, когда его творение рушится под собственным весом. Тот же самый ребенок, когда подрастет, ловит невероятный кайф, форсируя на велосипеде ближайшую стройплощадку. И, что характерно, в обоих случаях он борется не со сверстниками, а с самим собой и с жестокой, хотя и справедливой, наукой — физикой.

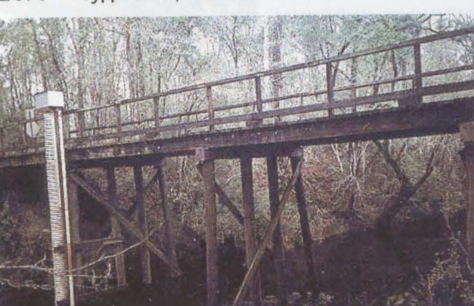
Мы все были такими детьми, так что натренированные инстинкты вполне способны проснуться, если им дать повод. Никаких сложных правил, никаких условностей. Та же физика, что и в реальности, — и мы готовы, не тратя времени на обучение, с головой уйти в привычные занятия.

Но довольно воспоминаний, займемся лучше самими играми. Про "Эластоманию", наверное, лишний раз напоминать просто опасно: меня (почему меня-то? кто у нас велосипедист? — Олег Михалыч!) и так завалили письмами. То интересуются, каким устройством ввода пользуются игроки, чтобы добиться такой невероятной плавности и точности (клавиатурой, факт!). То спрашивают, где добыть еще, еще и еще демок, кроме, разумеется, нашего диска (например, на www.moposite.com). А главное — радуются как дети. Ибо цепляет и несет.

А я, вдохновленный успехом одной "физической" игры, пошел искать другие. И нашел! Как минимум одну. Точнее, единую в двух лицах. Самые внимательные, читающие журнал от корки до корки, наверное, уже видели объявление о конкурсе. Остальным же придется сообщить: немедленно запускайте журнальный компакт-диск (см. "Демки ПэЖэ") или (если вы все еще не цените наши CD) идите на www.bridgebuilder-game.com (или на сайт автора игры: www.chronilogic.com, но там, увы, исходную бесплатную программу уже не найти, только демо-версию условно-бесплатной игры Pontifex, ее трехмерной наследницы) и качайте оттуда все, что качается.

Level 1. Прогибается, но держит. Можно углядеть и прототипы будущих колонн.



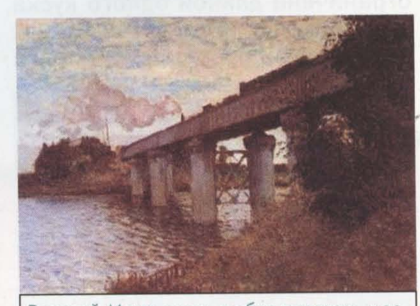


Чтобы колонны не разъезжались в стороны, их скрепили, образовав треугольники.

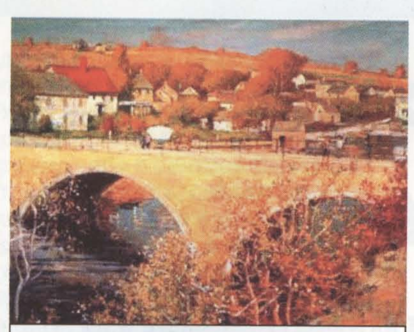


Висячий мост удивительно прост. Жаль, поезд по такому не проедет — просто не взберется в горку у дальнего берега.

После чего принимайтесь за работу: стройте мосты. Обманчивая простота задачи (первый уровень проходится простейшим из всех возможных способов) довольно быстро сменится живым интересом, затем — непониманием, как вообще эту шту-



Великий Моне очень любил рисовать мосты. На картине "The Railway Bridge at Argenteuil" изображен мост, способный выдержать за счет толщины и прочности даже поезд. Но эпоха таких монстров быстро закончилась.



"**Мост в Ипсвиче**" (Теодор Вендел). Каменные арки могут выдержать гораздо больший вес, чем каменные балки того же веса.

ковину заставить не ломаться под собственным весом, а потом придет озарение: инженеры все прошедшие тысячелетия не зря ели свой инженерный хлеб! Они уже изобрели практически все, что нужно.

ЭВОЛЮЦИЯ МОСТОВ

Первый мост был придуман не человеком. Дерево, случайно упавшее поперек реки. Древесина — материал прочный, так что первый уровень был пройден быстро и безболезненно. Мост пружинил, прогибался, но выстоял.

Реки встречались все шире, а деревья становились все ниже. Постепенно однопролетные мосты потеряли актуальность и потребовалось что-то более прочное. Что ж, забить в дно столб — штука не слишком сложная, была бы кувалда потяжелее... Можно даже телегу по такому мосту провезти, если очень понадобится.

А вот первый же ледоход всю эту конструкцию снесет. Сила, с которой давит на сваю льдина многокилометровой длины, способна срезать даже металлическую балку, а ее человечество на тот момент еще не изобрело. Значит, надо изворачиваться. Люди довольно быстро обнаружили, что длина моста вовсе не ограничена длиной одного куска дерева, ведь можно соединить их. Правда, если просто прибить один брусок к другому, получится не очень хорошо: составное бревно будет провисать. Но, к счастью, геометрия помогла: треугольник — фигура жесткая, и если соединить небольшие куски дерева в виде треугольников — получится отличная, прочная и легкая, балка почти любой длины.



Над рекой Огайо высится мост Бэйли. Взгляните на эти решетчатые балки — на каком же из уровней я их уже строил?.. Впрочем, тяжеловаты, неэффективны. У меня было лучше.

Что ж, для начала неплохо. Такую балку можно сделать длиннее любого бревна, да и ее собственный вес явно полегче (при сравнимой прочности). Однако задачи становились все сложнее и сложнее. Никакой балки не хватит, чтобы перекрыть одним пролетом большую реку или пролив.

Известных и не очень дорогих материалов в те времена было всего два: дерево и камень. Казалось бы, камень — штука очень перспективная: прочная, не гниет. Да только как построить из него мост? Брусок не отрежешь, балку не соберешь...

И снова наука пришла на помощь мостостроителям. Были изобретены арки. Камень почти невозможно заставить работать на изгиб (как это происходит с бревном, лежащим поперек реки), зато он отлично трудится на сжатие. Если собрать (предварительно построив для этого каркас из дерева) из клиновидных брусков полукруглую конструкцию, камни начнут передавать усилие друг другу, как бы "расталкивая" соседей в стороны, и в конечном счете окажутся способны выдержать огромный вес. А каменные колонны, особенно если им помочь, поставив перед ними каменные же ледорезы, смогут устоять в ледоход.

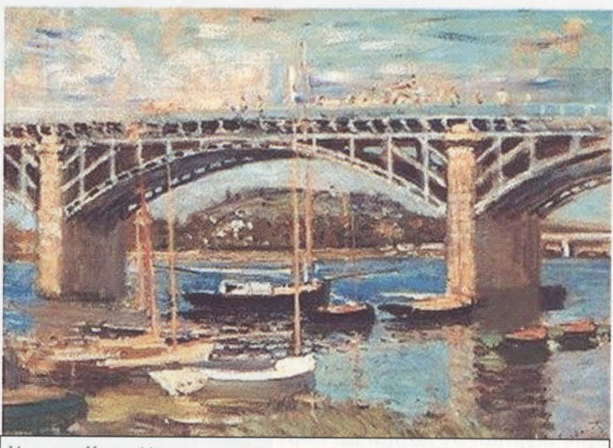
Правда, придется напрячься и соорудить массивные опоры, укрепить их на дне, под водой... Сложно и дорого, хоть и будет служить почти вечно. Время шло, появился металл, а с ним — и автомобили, поезда, спешка... Понадобилось строить очень прочные мосты из минимального количества материалов, причем как можно быстрее.



В штате Огайо над рекой Шейд есть мост Радуги. За счет этой арки он может одним пролетом перекрыть весьма приличное расстояние.

ЛЮДИ ГИБНУТ ЗА МЕТАЛЛ

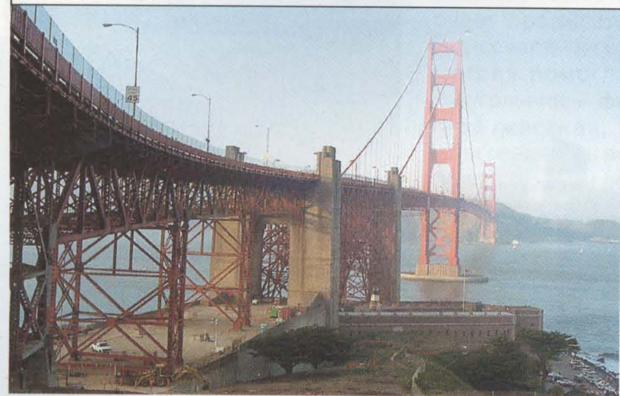
И, само собой, старые решения обрели новые формы. Арки оказались полезными и для новых материалов. Ведь не обязательно делать для них клиновидные камни, достаточно собрать из железных балок (как раньше собирали из деревянных брусьев) ажурную конструкцию из тех же самых треугольников — и усилия в ней будут передаваться точно так же. Новые мосты объединили в себе лучшие качества деревянных и каменных, а заодно решили немало проблем. Длина одного пролета за счет прочности и легкости металла резко выросла, а удобство сборки из готовых балок, разумеется, намно-



И снова Клод Моне, и снова все тот же Argenteuil, но мост уже другой. Арки, сделанные из металла, могут выдержать огромный вес, оставаясь ажурными и изящными.


Хороший компьютер
легко узнать.
intel inside
pentium 4
товар сертифицирован

Возврат к идее подвесного моста на новом уровне — мост "Золотые ворота". Вы только взгляните на длину пролета... Стальным тросиком, из которого связаны канаты, можно десятки раз обмотать земной шар.



го выше, чем вытесывание огромных камней нужного размера.

Но и это было еще не все. Давно, еще в те времена, когда первые "мосты" прогибались под путниками, кто-то додумался заменить прогибающееся бревно другим материалом — обычной веревкой. Само собой, по такому мосту телега не проедет — очень уж крутые горки образуются, но сама идея была весьма здравая.

Можно построить на берегах, не залезая в воду, огромные прочные опоры, привязать к ним цепи или канаты, дать им свободно провиснуть, а затем подвязать к ним вертикальными отрезками тех же самых цепей разной длины строго горизонтальное дорожное полотно. Конечно, понадобится очень хорошо закрепить на берегу концы этих самых канатов, иначе даже каменные опоры сломаются (они могут выдержать очень большие усилия на сжатие, но довольно легко переламываются или выдергиваются из земли при боковых нагрузках).

КОГДА ДРОГНУЛА ЗЕМЛЯ

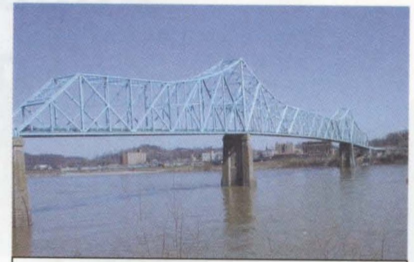
Мир вокруг нас живет, дышит, меняется. Реки, извиваясь, словно сонные змеи, роют себе новые русла, ветер и течения подтачивают основания утесов и даже гор, а иногда такая мирная и спокойная планета вдруг решает напомнить нам, что мы — всего лишь муравьишки, ползающие по ее толстой шкуре, и наша жизнь зависит от ее благоволения. И тогда приходят катастрофы. Налетают ураганы, оставляющие за собой вывороченные с корнями деревья и завязанные узлами мачты высоковольтных линий. Мощными волнами прокатываются землетрясения, сравнивающие с землей все, что рискнуло над ней возвыситься...

Мост, такой хрупкий, уязвимый, просто не имеет права разрушиться, что бы ни происходило. Зачастую только он и дает людям, живущим на островах, возможность добраться до суши или получить помощь. И то, как он ведет себя в динамике, — отдельный и очень непростой вопрос.

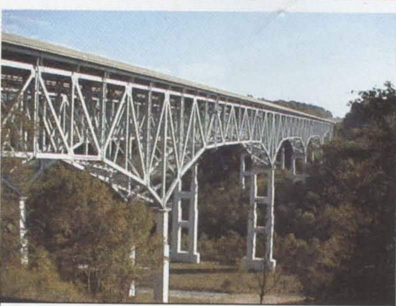
Наверное, все слышали о резонансе. Если "любимая" частота колебаний моста совпадает с частотой, прикладываемой к нему, колебания будут становиться все сильнее и сильнее, и что-нибудь обязательно порвется. Но ведь резонанс может возникнуть и другим образом.

Должно быть, все когда-нибудь свистели, зажав травинку между пальцами. А вы задумывались, как получается при этом звук? Достаточно травинке чуть отклониться, как она тут же подставит большую площадь под его поток, тот надавит еще сильнее, и в итоге травинка повернется. Но она довольно прочная, и в какой-то момент возвращающая сила станет больше отклоняющей. Травинка с силой развернется в обратную сторону, причем поток воздуха ей при этом поможет. И все это будет повторяться сотни раз в секунду...

Мост — штука более массивная, но прецеденты именно такого явления уже были: жутковатые кадры кинохроники, показывающие полотно моста, которое во время сильного ветра выворачивается вокруг своей оси на десятки градусов, словно полоска бумаги, нельзя смотреть без почти суеверного восхищения. Людей, к счастью, успели эвакуировать (мост ходил ходуном несколько часов, прежде чем лопнул и разрушился), но конструкторы усвоили урок. Недостаточно, чтобы мост был прочен и устойчив. Нужно просчитать и динамические нагрузки, в том числе и при катастрофах вроде ураганов и землетрясений.



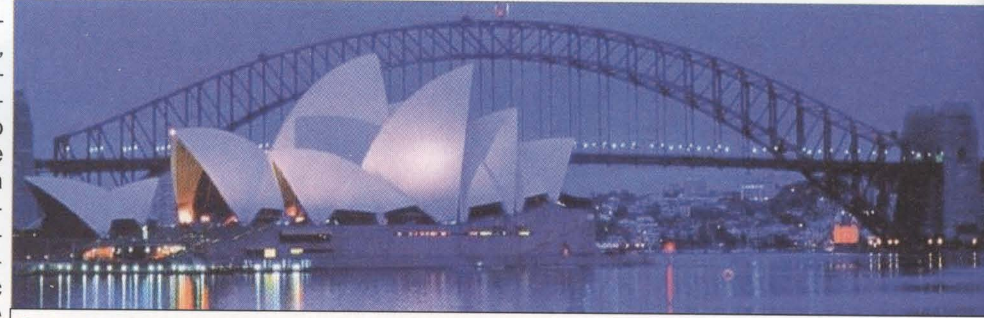
Еще один мост над рекой Огайо. Здесь использованы прямоугольные треугольники, не столь эффективные, как равносторонние, зато не менее красивые.



Самый высокий мост в Огайо — мост Джеремии над рекой Литл Майами, целых 239 футов. И снова арки, треугольники...

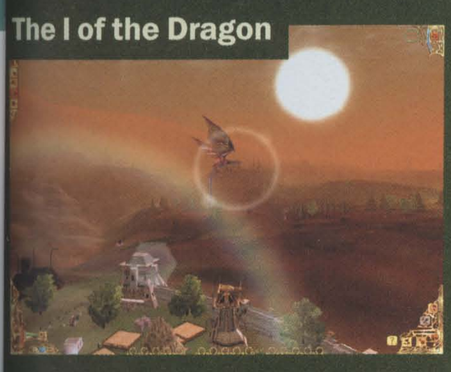
ЗАЧЕМ?

Вы уже нервно ерзаете на стульях — "зачем он извел столько журнальной площади на эту детскую околофизическую чепуху?" А вы откройте страницу в новостях, где объявлен конкурс по игре Bridge Builder, — и задумайтесь...



Современные мосты просчитываются компьютерами и выглядят невероятно хрупкими. Это чудо возведено в Сиднее (Австралия).

The I of the Dragon



Silent Storm



Sabotain



«Проект АЛЬФА»



FireStarter



«Сталкер»



«Вторая мировая»



Знаем. Играли

Мир делится на неофобов и неофилов.
Первые живут в рамках, двигаются в колее, крайне сложно относятся к любым переменам и поклоняются стопке пыльных пиратских дисков Heroes of Might & Magic. У них есть одно преимущество перед неофилами: они никогда не ошибаются (потому что, как правило, ничего заметного не делают).

Вторые есть полная противоположность первым.
Они изобретают колесо, не любят дорожные знаки и делают миллионы ошибок, которые с легкостью окупаются их единичными удачами. Эти люди создают завтрашний день...
Здесь нам необходимо развеять одно небольшое заблуждение. Вы думаете, что Jedi Outcast и Dungeon Siege — острие прогресса?..

Ответ неверный. Это позавчерашний день. Расслабьтесь.
Доверьтесь нам. Расскажите об игре, о которой мечтали всю предыдущую жизнь. Уверены — в ней нет миссий, в ней солнце в реальном времени бликует от касок, в ней каждый взрыв отличается от следующего, и все-все, включая пол, стены и потолок, подлежит разрушению. Нет? Значит, это "Сталкер", глазами главгероя которого вы всегда хотели смотреть на Зону, избавившись от необходимости продираться сквозь словоплетение Стругацких бразерс. Выйти из кабины "Ил-2" и вломить по нем.-фаш. гадам из 7,62 мм? Штурмовать нефтяную платформу во главе группы "А"? Выкрутить на полную громкость "Полет валькирий" и рухнуть, изрыгая из пасти напалм, на головы беспечных парижан?..

Лао Цзы:

"Тот, кто знает, молчит. Тот, кто говорит, не знает".

Журнал Game.EXE знает. И говорит.

Андрей ОМ и ПАРТНЕРЫ.

Счастливый один

The I of the Dragon

www.primal-soft.com	
Многожанровая игра о драконе	
Суть ▼	
Фэнтезийная вариация на тему “Ил-2”. Не уступает ни в качестве, ни в серьезности намерений.	
Особенности ▼	
Нет моря. Нет драконьего спарринга — чтобы как равный с равным. Нет многопользовательского режима. Зато под когтями копошится пропасть зверья, требующего поджарки.	
Разработчик ▼	
Primal Software	www.primal-soft.com
Издатель ▼	
Не объявлен	
Системные требования ▼	
Windows 98/ME/2000/XP, Pentium III 600 (рек. Pentium III 1000+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт видео-ОЗУ (рек. 32 Мбайт), DirectX 8.0.	
Дата выхода	2002 г.

Александр ВЕРШИНИН

“Я могу противостоять всему, кроме искушения”, — самодовольно заявил Оскар Уайльд и был, несомненно, правомочен в подобной наглости. Авторы игры с эксцентричным названием “The I of the Dragon” (московская компания Primal Software) убедительно просили не заигрывать с ярлыками в попытке определить жанровую принадлежность проекта. Мол, Action/RPG вполне достаточно, не надо никакой “тактики” или гипотетических “элементов стратегии”, не будем насиловать мозг покупателя. Вынужден не согласиться. Обязательно будем.

Это — симулятор.

И жить ему в соответствующем черно-белом отделе, где либо гудтрип, либо бэдтрип, либо коня потеряешь. The I of the Dragon (ID), вплоть до появления полной версии игры, зачислена в первый дивизион — а там посмотрим. Нет, серьезно. ID неожиданно пробудила ощущения, в последний раз навеянные авиасимулятором F-19 Stealth Fighter (MicroProse) в 1988 году нашей эры. Некоторые обозреватели .EXE, кстати, величают умудренную сединами классику “реликтами позднего палеолита” и верить в ее материальность нигилистически отказываются.

ДРАКОНОВСКАЯ МЕРА

Но только не старик ПэЖэ. Не случайно именно он представил The I of the Dragon широкой публике в декабрьском номере за 2001 год — причем объемистый четырехполосный труд был достаточно глубок и педантичен, чтобы избавить всякого от дальнейших пространных объяснений сути игры. Вы — дракон. Кожисто порхаете, ядовито плюетесь, кушать изволите. Есть вопросы?

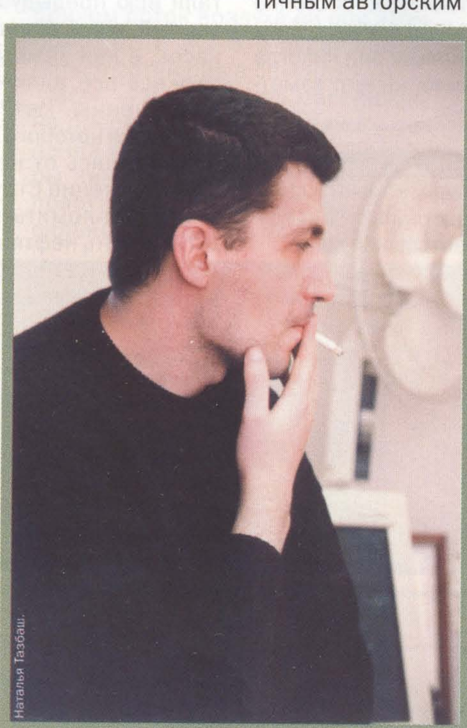
Вопросы решаем. По задумке авторов ID, дракон имеет хорошие шансы стать мировым судьей в древнем споре “человечество против фэнтезийного гада”. Читая неправильный мед ваших мыслей, уточняю: дракон ангажирован человеками. Никакого геноцида телебоев или варфоломеевской ночи с участием крупных летающих рептилий разработчики допустить не намерены — им еще на цивилизованном Западе продаваться. А потому, низвергая игривые намеки интерфейса о вкусовых качествах людских тушек, задумчиво размахивая хвостом, пожевываем всякую падаль: полуразложившихся зомби и не в меру агрессивных великанов. В разделе seafood представлены вполне сухопутные крабики, а на десерт идут резиновые на вид и цвет борзоползающие амебы. Так и живем — от несварения к несварению.

ВОЗДУШНЫЙ ЦИРК БАРОНА Р.

“Два часа, радар в Триполи”.

Наваждение чистой воды. Едва увидев ID, задумываешься о длительности миссий. Наперекор оптимистичным авторским “от 15 минут до часа”, баталии явно способны ощутимо затянуться. Игровой темперамент столь величаво медлителен, что записать The I of the Dragon в action рука не поднимается. Дракон не торопится. Дзен. Рапид. Или bullet-time, если хотите.

Меж тем минимальная полетная скорость огнеопасной рептилии составляет 60 километров в час: игра честно просчитывает соотношение покрываемого расстояния и затраченного времени. Просто зверюшка очень большая, хотя управлять ею сможет и гуманоид, не изучавший инструкцию по пилотированию “Боингов”. Взмахнул курсором — полетела. Парой кнопок варьируем высоту, соображение исключительно тактическое, поскольку приземляться или врезаться в наземные объекты тварь отказыва-


Наталья Тазбаш

Вячеслав Письменный, директор Primal Software, лидер и идеолог проекта.

Обилие спеллов балансируется ограниченным количеством активных слотов, поэтому единовременно дракон сможет выплюнуть вот ровно столько колдовства. И ни граммом больше.

Ученые до сих пор спорят — извергают ли эти гориллы электроразряд в атмосферу или атмосфера разряжается в горилл.

Махнул левым крылом — молния порушила сарай. Махнул правым — убило конюха соседского.

Иллюстрация к альтернативной трактовке популярного славянского мифа "Морозко".



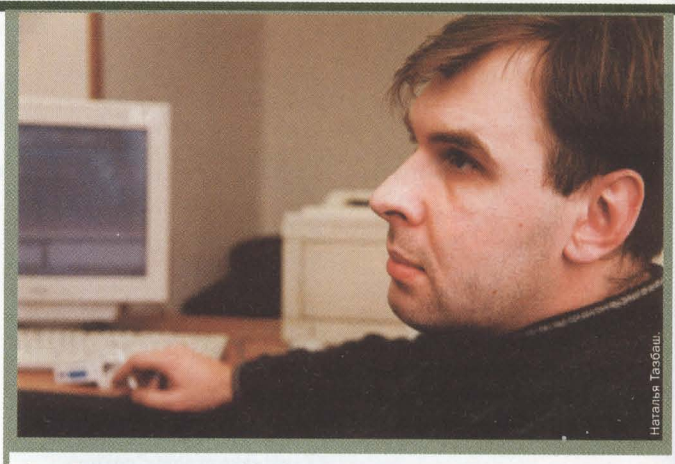
С набором опыта дракон хорошеет: обрастает колючками, тычинками и пестиками в самых разнообразных локациях.

Полет над анти-Москвой. Герб этого города, очевидно, — "Дракон, убивающий конного рыцаря Егория Победоносцева".

ется из идейных соображений. Беспредельные на первый взгляд меры предосторожности связаны с непростой профессией нашего огнеметного орнитоптера: штурмовики в народе издревле не ценят и стараются вышибить из глубокого синего неба с помощью первого попавшегося под руку снаряда. А вы еще вспомните, сколько голов посрубали несчастному, отстраненному от полетов комдиву Горынычу!

Минимальный брэйнсторминг приводит к очевидному заключению: все монстры в игре так или иначе располагают средствами дистанционного боя. Пусть не цифрового межгалактического, но все же: когда под когтистым крылом ползают, снуют и ковыляют разномастные самоходные средства ПВО, покоя ждать не приходится. Большая часть драконьей жизни проходит в отработке хитроумных воздушных маневров уклонения и тактических думках о том, с какого края поджигать разбушевавшийся зоопарк. Отсюда вынужденная внешняя медлительность процесса: достаточно воспользоваться встроенной функцией ускорения времени, как наша птичка боевито получает в зоб и пузо. Не склонные к суициду драконы летают медленно, плюют издалека и смываются в кустарник при первых признаках появления местного аналога "Тополя-М".

Все три задания, представленные в нашей демо-версии, сводятся к тиранической стерилизации открытых дракону земель: в первую очередь приходится заниматься так называемыми "берлогами" (lairs), эффективно запускающими в наш мир ватаги причудливых созданий. В силу врожденного авторского коварства зловредные норы имеют тенденцию спонтанно возрождаться, вновь обращая орлиный взор труженика небес на уже зачищенные поля и огороды. И снова в ходу любимое заклинание "гейзер": в безоблачном небе появляется забавно взбрыкивающий короткими передними лапками дракон, реализует заклинание, плюет три раза и скоренько планирует за ближайшую горушку — пережидать законный гнев пэвэошной братии. Сценка повторяется, как только перезаряжаются заклинания и стихают зенитки. Драконы, как и немецкая Люфтваффе, тяготеют к орднунгу и славным боевым традициям.



Петр Петухов, коммерческий директор Primal Software.

Эта единственная ролевая примета ID отлажена замечательно. Глазки жадного до подавляющего воздушного господства пользователя разбегаются при виде нехитрых характеристик. Куда вложиться: в скорость полета, жизненные запасы или темпы регенерации жизненных соков? Развивать ли гулкую мощь плевка или расширить баки с горючим? Наконец, стоит ли поднимать скорость возобновления маны или угрохать все очки в новые заклинания?

Карьерный фатум дракона зависит от ваших собственных вкусов. Разработчики запланировали три основных класса: некромант, маг и воин. Последнему не обойтись без чисто тактических характеристик, он не тратит ресурсы на возню со сверхъестественной блажью, а просто давит супостата ядреностью слюноотделения. Магов двое: один артиллерист-пироман, другой своего рода Кутузов, вызывающий к жизни легионы монстров, отчаянно бьющихся за порхающего в облаках генераллисимуса. В демо-версии, с которой мы общались после курсов молодого драконофила на территории Primal Software, маги недоступны.

Но даже склонный к лобовой "штурмовик" обладает удивительно низкой толерантностью к боли. Пара удачных пращевых запусков способны сбить фэнтезийный бомбардировщик с цели, а дальнейший прицельный огонь вскоре отправляет дракона к праотцам, заставляя посетовать о забытой в пылу битвы функции спасения игры.

Демонстрационная версия The I of the Dragon достаточно длинна, чтобы оценить задумку Primal Software по достоинству, и слишком коротка, чтобы понять, как долго продержится в воздухе этот цеппелин. Против ID играют некоторая флегматичность и повторяемость действия. За — красивая графика, ролевая система и неземное обаяние большого мифического существа, которое европейцы привыкли называть драконом. Делайте ваши ставки, господа монгольфьеры.

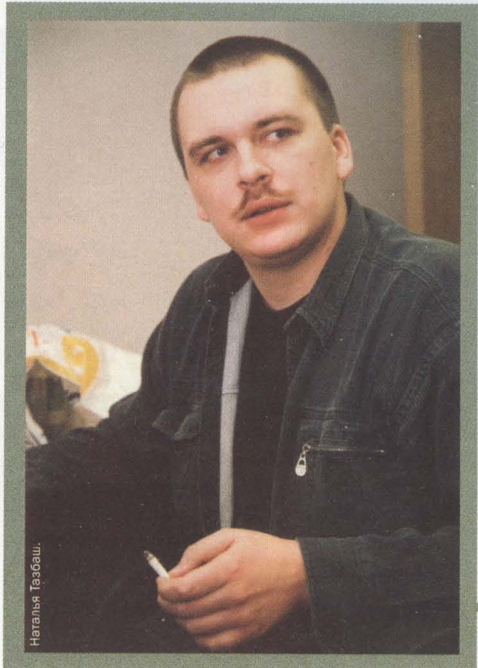


БАДДИБИЛДИНГ

Если бы драконы были социально активными существами, они обязательно награждали бы друг друга "Железными крестами" и "Медалями за отвагу". В силу наличия отсутствия последних когтистому кукурузнику приходится время от времени одаривать себя премиальными очками и торжественно распределять оные меж личностными характеристиками, одобрительно попыхивая дымом из ближайшего ущелья:

— Спасибо за службу, господин Дракон. Отличная работа!

— Ну что вы, господин Дракон. Просто делаю свое дело... Я не лучше других... Видели бы вы наших... Я, право, не достоин. Спасибо режиссеру. И продюсеру. И моей жене, Кримхильде. И нашему маленькому сыночку, Норберту...



Дмитрий Жуков, главный художник проекта.

Триумф кинематики

Silent Storm

(название игры для российской аудитории пока не определено)

Походовый тактический симулятор

Суть ▼

Turn based tactical squad based так её strategy.

Особенности ▼

Тотальный дестрой всего и вся, скелетная анимация, инверсная кинематика, мягкие тени на GeForce4 и гарантированный билет в рай для владельцев GeForce2 MX, открытая архитектура, отсутствие фиксированной последовательности прохождения миссий.

Разработчик ▼

Nival Interactive www.nival.ru

Издатель ▼

"1С" http://games.1c.ru

Системные требования ▼

Не определены

Дата выхода Не объявлена

Олег ХАЖИНСКИЙ

Герои здесь умирают картинно и не сразу. Плечо, собравшееся было улететь вслед за пробившей его пулей, цепляется за ключицу, которая, в свою очередь, мертвой хваткой впивается в остальные части скелета. Тело разворачивается и начинает оседать на пол в сосредоточенных поисках малейшей возможности остановить свое падение. Герои задевают за многочисленные выступы всеми возможными частями тела. Подгибаются ноги, складываются безвольно руки и головы, головы и руки свешиваются с балкона, тянут за собой тело, и вот уже герой летит вниз, не встречая больше преград, и шмякается о землю, нелепо вывернув ногу в коленном суставе. "Последняя судорога вызвана, очевидно, флуктуацией физического движка, — тело попыталось спружинить о мягкую почву... мы это поправим, тут для каждого материала свои коэффициенты, — объясняет Павел Епишин, главдизайнер, — и подумаем насчет сломанной в колене ноги, а то что-то слишком страшно получается". И верно, никогда раньше я не встречал в играх героев с неестественно вывернутыми конечностями.

Но, по правде, нам совсем не страшно, потому что за окнами светло, вокруг знакомые всё лица, не слышно ни звуков падения, ни трагической музыки, да и личность героя неведома нам совершенно — так, компьютерный статист, обреченный на многократное выпадение с балкона в усладу журналистской братии.

Между тем сегодня он совершил свое первое публичное самоубийство, потому что пресс-релиз, анонсирующий новую (цитирую) "полностью трехмерную игру, объединяющую в себе жанры пошаговой тактики и РПГ", покинул стены компании "Нивал" уже после засвидетельствованной сотрудниками Game.EXE смерти.

Итак, мы снова в "Нивале". И на этот раз "Нивал" приготовил для нас сюрприз титанических размеров. Настолько титанических, что в глубине души зреет недетская обида: эти люди улыбаются, жмут руки, показывают какие-то игры и говорят умные слова, а тем временем в соседней комнате уже ПОЛТОРА года ведется разработка той самой turn based tactical squad based так её strategy, которая, по слухам, навсегда затонула где-то в Атлантическом океане вместе с проектом Dreamland. То есть игры в том единственном жанре, который только и может существовать на свете.

Жанр, который перестал развиваться со времен X-COM и Jagged Alliance, замер в ожидании великой технологической, замаскировался до лучших времен, дразнил нас из недосягаемого далёка, — этот жанр, кажется, возвращается.

ЧАЙ НА ВЫСОТЕ

Мы (фотокорреспондент Тазбаш, арт-директор Гусаков (в роли "специального гостя") и догадайтесь-кто-еще) сидим в комнате совещаний, расположенной на одном из бесчисленных этажей ниваловского офиса, и пьем зеленый чай. Торопящийся на Game Developers Conference Сергей Орловский обозначает основные направления беседы; Дмитрий Захаров (руководитель проекта), Павел Епишин (главный дизайнер) и Андрей Гулин (главпрограммист), знакомые вам, должно быть, по "Проклятым Землям", напротив, никуда не спешат и говорить об игре готовы хоть всю ночь. Впрочем, рассказывать они могут далеко не всё, потому что до выхода игры еще по меньшей мере год, и выкладывать все карты на стол в первом же журнальном материале не положено. Скрытое до поры знание распирает гейм-дизайнеров изнутри, заставляя их ожесточенно жестикулировать, подмигивать и переглядываться, горестно вздыхать, останавливая себя на полуслове, и сокрушенно разводить руками, указывая пальцем куда-то в потолок, где, предположительно, должен находиться кабинет Орловского. Тем не менее рассказано и показано за полдня столько, что хватит на отдельную книгу.

КРИЗИС ЖАНРА

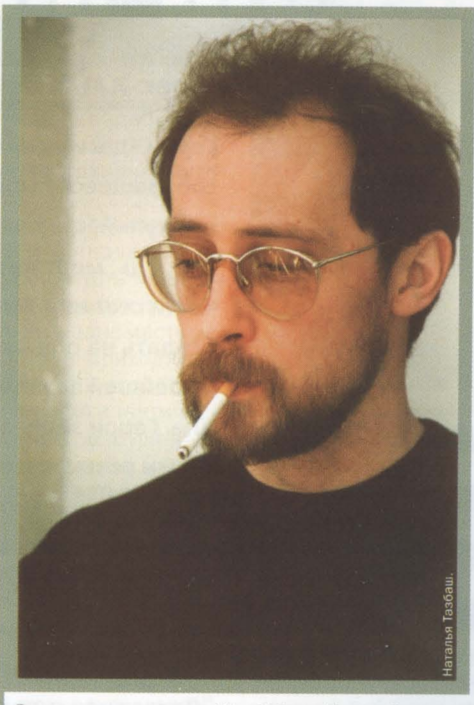
Почему их так мало и почему их никогда не хватает? "Это один из самых сложных жанров, — отвечает на мой немой вопрос босс "Нивала" Сергей Орловский (здесь и далее вопросы вашего корреспондента — немые). Здесь приходится решать проблемы, свойственные и стратегиям, и РПГ. Плюс традиционные трудности с графикой. Как результат — такие игры требуют массу времени на разработку, сырые релизы этого жанра попросту не имеют шансов, они с треском проваливаются — в них скучно иг-

рать. Такова, к примеру, судьба недавней Fallout Tactics, вышедшей в недостаточно отполированном виде, так как Interplay поставила авторов в излишне жесткие временные рамки... Издатели, ориентированные на массовый рынок, к подобным играм относятся с чрезвычайной осторожностью. Опасаются вкладывать большие средства, “зажимают” сроки — и, понятно, ничего особенного не получают. Отсюда кризис жанра.”

А тем временем...

ТЕНЬ ОТ КАСКИ

...на экране — меню, в простонародье именуемое inventory. Среди явно рабочих элементов интерфейса глаз сразу цепляется за фигуру персонажа — выполненную в 3D и выглядящую подозрительно реалистично. Портупея, планшет, погоны, пуговицы на гимнастерке — все можно рассмотреть в деталях.



Руководитель проекта Silent Storm Дмитрий Захаров (вы хорошо знаете его как лидера “Проклятых Земель”).

Несложное движение мыши заставляет фигуру повернуться, и мы наблюдаем, как тень от автомата лениво ползет по складками формы, а глаза будущего героя постепенно скрываются в тени каски. Каска равнодушно бликует в лучах искусственного солнца. Мы достаем из свободного слота гранату и вручаем ее пехотинцу. Тот вдруг оживляется, перебрасывает автомат за спину, берет гранату и закрепляет ее у себя на поясе. После чего возвращает автомат на исходную позицию. Пройдут десятилетия, прежде чем разработчики какой-нибудь Might & Magic XXI смогут позволить себе подобное обращение со своими гномами...

ЗАВЕТЫ ОРЛОВСКОГО

“...Да нет, я никуда не тороплюсь, — замечает Орловский, взглянув на часы. — Давно хотелось сделать хорошую тактическую игру, что-то вроде Jagged Alliance, только с приличной графикой и новыми возможностями. Возможности, кстати, обеспечиваются свежим графическим движком. То, что в X-COM и Jagged Alliance просчитывалось на плоских квадратиках, тайлах, теперь делается в реальном времени на трассировке лучей”.

Да, движок сегодня — герой дня. Если о геймплее Silent Storm пока можно говорить только в предположительных тонах, графические эффекты и физика — вот они, на экране. Орловский формулирует первый завет, он же, вероятно, постулат: полная свобода. Полностью разрушаемый мир в 3D. Политкорректнее будет употребить “интерактивный”, но не суть. Интерактивный сундук можно открыть ключом, можно изрешетить пулями, можно взорвать гранатой, вместе со всеми предметами или только вместе с собой, или же вместе с грузовиком, в котором этот сундук имел неосторожность лежать.

А тем временем...

ОБМЕН БРОСКАМИ

...демонстрационный уровень специально для встречи дорогих гостей. Трехэтажное здание, в котором местами не хватает потолков, местами — стен. По этажам расставлены “рабочие сцены”, их цель — бросаться друг в друга гранатами. Наш герой замечает в дверном проеме условного врага, и разработчики предоставляют право почетного броска мне. От волнения дрожат руки, поэтому ход заканчивается раньше, чем нужно. Условный враг абсолютно спокоен, поэтому его граната уносит меня прочь, заодно отхватив от стены солидный кусок и засыпав все вокруг осколками кирпича. Через десять минут от дома не остается камня на камне.

На уровне творится вакханалия тотального разрушения. Мечта всей жизни невероятно близка к осуществлению: здания устроены таким образом, что мы можем продырявить стены и пол практически в любом месте — было бы из чего. Фактов самопроизвольного обрушения верхних этажей зафиксировано, скажем честно, пока не было. Но разработчики, и бровью не поведя, произносят сладчайшее: “еще не вечер”. И правда, движок, который согласен работать с уровнями с 25-метровым перепадом высоты и восьмиэтажными (!) зданиями, должен задумываться и о таких вещах.

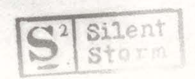
Рассказывают, что в далеком прошлом не только стены, но и все прочие объекты в игре рассыпались на отдельные части, оставаясь лежать мертвым грузом под ногами героев. В результате на уровне образовывались буквально горы мусора, по которым персонажи (верные делу инверсной кинематики) вынуждены были ходить, корректно устанавливая подошвы сапог на щебенку. Процессору все это очень не нравилось, и разрушение объектов решили сделать трехступенчатым — на радость программистам и на горе художникам, количество работы у которых утроилось.

ПОСТУЛАТ НОМЕР 2

Не навязывать игроку стиль прохождения игры.

Здесь нет определенной последовательности прохождения миссий. Нет даже дерева с развилками “влево/вправо”. Есть некая область карты, по которой бродит отряд спецназовцев числом до семи (великое правило “семи” помните?) человек. Вне всякого сомнения, они высадились в том числе и на побережье Нормандии и теперь выполняют особо важное и секретное задание. А может, это всего лишь одна из “глав” и будут другие? Бог весть...

Куда забредет отряд — такой миссии и быть. Чувствуешь, что сунулся не туда, что припекает, — сдай назад, игра не обидится. Перегруппируйся, подумай. Торопиться некуда, свой ход все равно не пропустишь. Миссии генерируются из стандартных кирпичиков, образуя бессчетное количество комбинаций. То там, то здесь ждут “случайные стычки”, более подробно о которых вы можете справиться у Fallout. Для чего все это? Чтобы





Технологический режим демонстрирует сетку, по которой можно рушить объекты. Кстати, создавать здания для такого движка — сущее наказание. Стоит ли с такими трудами строить дом только для того, чтобы потом красиво разнести его по кирпичикам? Стоит!



Главный герой собирает деньги на ремонт провала. Провал, для слабовидящих, — слева от героя.



Смущают размеры уровня? Не волнуйтесь, в Silent Storm будут карты самых различных габаритов. Этот домик — классическая тема для "случайной стычки".



Захватив станковый пулемет, мы начинаем испытывать на прочность окна и дверь. Учитывая "походовые" обстоятельства, разработчики планируют для таких вот игрушек добавить режим "стрелять по дуге". Глупо, согласитесь, садить из такой "дуры" очередями в одну и ту же точку. Тут нужен определенный размах.



Обратите внимание, что солдат правильно держит пулемет за ручки. Он не отпустит их ни во время поворота, ни во время тряской стрельбы. В игре практически нет заготовленных анимаций — все происходит так, как должно происходить на самом деле.



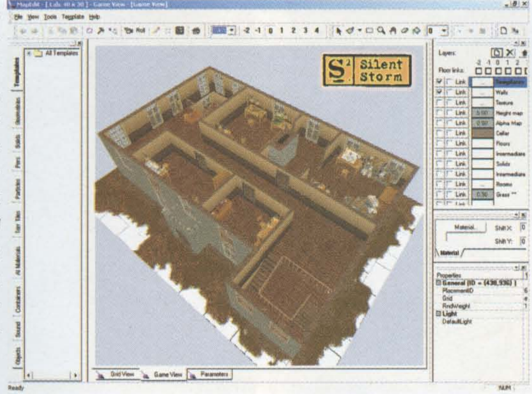
Внутреннее убранство комнат мало того что разнообразно, оно и генерируется случайным образом, как в X-COM.



Никто не ожидал от героя такой прыти, но вот он уже взбирается на капот…

игру было интересно проходить несколько раз, чтобы каждая попытка открывала эту интерактивность с новой, неожиданной, быть может, страницы. Неправильно, согласитесь, создавать ТАКОЙ движок, чтобы потом прикрутить к нему 12 "уникальных миссий" и выпускать по набору дополнительных уровней каждые полгода. Точнее, оно, может, и правильно с точки зрения отдела продаж, но игре от этого точно станет хуже.

А тем временем...



ПОСТУЛАТ НОМЕР 3

Последний запечатленный нами постулат Орловского был таким: открыть игру настежь. Выпустить в мир все средства разработчиков, снабдив их всяческой документацией. Допустить и приветствовать создание "модов", собственных кампаний, героев, оружия. Чтобы вокруг Silent Storm образовалось сообщество творчески настроенных индивидуумов, которые не испугаются трудностей и начнут создавать собственные объекты и здания для игры. Чтобы играть было интересно год или даже два.

Сказав это, Орловский извинился и исчез. Потом, конечно, он появился снова, интересовался происходящим, но никто уже его не замечал. Потому что на экране началось такое!..

А тем временем...

СЛУЧАЙ НА ПЕРЕКРЕСТКЕ

...на экране микроскопический квадрат карты. В технологической пустоте висит клочок земли с Т-образным перекрестком проселочных дорог и разбрасывающими желтую осеннюю листву деревами. На уровне видны "наши", "враги" и старенький грузовик, везущий пару бочек и ящик. Одно нажатие кнопки — и на экране появляется... еще один вариант Т-образного перекрестка. Другой рельеф, иное расположение солдат и деревьев, грузовик припаркован не там, где прежде, и даже в кузове у него вместо двух бочек и ящика — три ящика покрупнее и две бочки!

Ситуация с бочками вызывает у нас прилив крайнего воодушевления. Сгенерировав еще десяток с лишним "Встреч на Т-образном перекрестке", мы всякий раз обнаруживаем в кузове новую комбинацию цилиндров и параллелепипедов. Лишь вежливое покашливание за спиной заставляет нас с коллегами Гусаковым и Тазбаш отвлечься от этого увлекательного занятия.

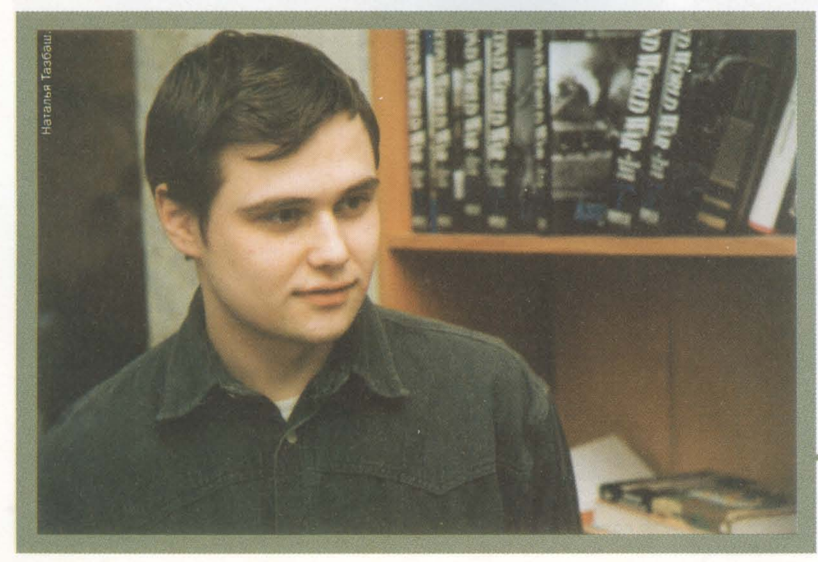
Принцип, наглядно продемонстрированный на примере перекрестка, будет работать везде и всюду: одно и то же здание, к примеру, никогда не будет обставлено одинаковым образом. И, поверьте, комнаты будут усеяны не только ящиками и бочками: только в пределах одного здания мы видели десятки весьма качественно сработанных предметов мебели и прочей домашне-офисной утвари, которая ждет своего великого часа — быть продырявленной, сметенной, взорванной или сожженной. Ничто в этой игре не в состоянии устоять от разрушения. "Найдите неуничтожаемый предмет, и мы вернем вам деньги" — следует писать на рекламных проспектах Silent Storm.

ПРОСТЫЕ ИСТИНЫ

...есть вещи, на которые никогда не обращаешь внимания. Вот, скажем, классическая для любой детской игры сцена: один человек убивает другого из винтовки. Что тут особенного? Между тем та же сцена в Silent Storm исполнена при поддержке инверсной кинематики, скелетной анимации и прочих технологических фокусов: солдат осмысленно поднимает СВОЮ винтовку (да, да, другую винтовку или автомат он будет держать по-другому) и целится в голову противника. Он целится именно в голову, поэтому у игрока есть возможность выбирать и другие области на тушке врага. Он целится в голову, и это видно по тому, как он держит свое оружие. Если бы, скажем, он метил в ногу, ствол опустился бы на несколько градусов ниже. Солдат нажимает на спусковой крючок, и пуля покидает ствол.

Она переходит в баллистический полет, траектория которого рассчитывается в честном 3D специально для данных условий. Пуля в Silent Storm умна — она знает о типе материалов, умеет рикошетить и пробивать предметы насквозь, теряя энергию. Можно пробить забор или дверь, можно прострелить насквозь несколько тел. Но наша пуля попадает точно в цель — в голову врага, где и застревает. Враг теряет равновесие и начинает падать, поверженный именно ЭТОЙ пулей. Он не просто отыгрывает одну из анимаций "смерти" (как все же нелепы попытки джедаев умереть красиво), его тело совершает сложный танец, в котором участвуют все элементы скелета и окружающие предметы, и в конце концов оказывается на земле. Но сцена еще не закончена.

Каска, слетевшая с головы во время удара, катится по земле. Выпущенная из рук винтовка сползает с холма и, задев ногу другого трупа (результат демонстрации действия осколочной гранаты), разворачивается и замирает. Каска ищет свое место среди густой травы и, наконец, останавливается, КАЧНУВШИСЬ в последний раз. В этом финальном движении есть нечто за пределами слов. Все происходит в течение нескольких секунд. Эта сцена никогда и

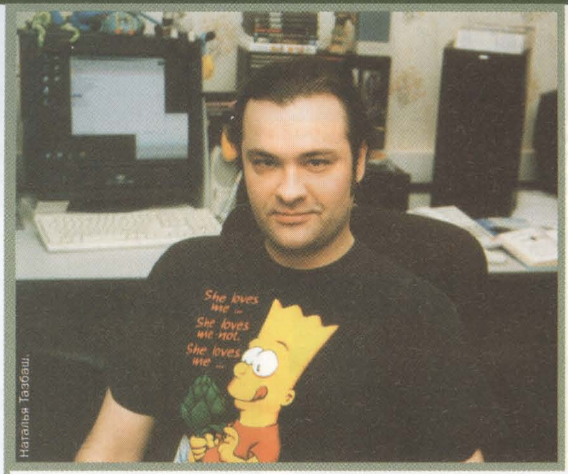


Главный дизайнер Павел Епишин (программировал "Проклятые Земли" и "Демиургов").

нигде больше не повторится — в следующий раз движок Silent Storm изобразит все по-другому.

ПЕРСОНИФИКАЦИЯ

В пределах "главы", возрадуйтесь, обещаются "базы". База — это место, где бойцы тренируются, восстанавливают силы после ранений, чинят и модифицируют свое оружие, обмывают полученные за прошлую вылазку награды и, разумеется, обретают новые задания. Всего под нашим началом будет от силы человек двадцать, на задание, как вы помните, мы сможем взять не более шести-семи. В данном вопросе у футурологов нет единого мнения.



Наталья Тазбаш.

Главный художник Андрей Чернышев (работал 3D-моделлером в проектах "Проклятые Земли" и "Демиурги").

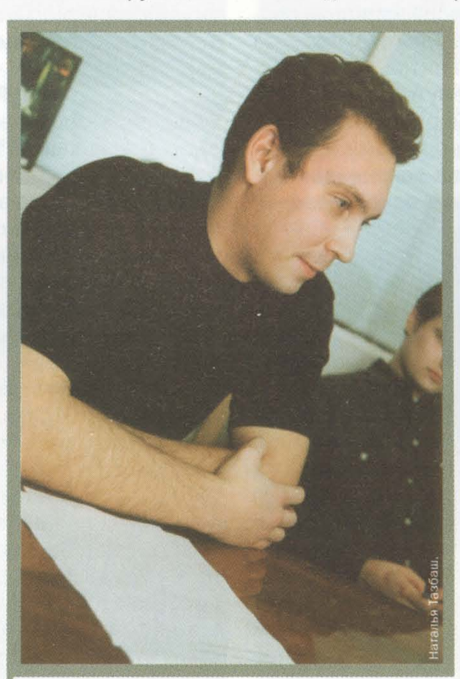
Между тем среди этих двадцати человек (к слову, в Silent Storm моделируется внешность представителей 18-ти национальностей, то есть при желании можно собрать почти что интернациональную сборную по отстреливанию фашистов) один будет самым главным — это мы. Главный герой, как ни странно, существует, и перед началом игры его придется сгенерировать самым тщательным, как в настоящей РПГ, образом. В угаре эксклюзивности позволю себе немного статистики.

Базовых параметров ожидается всего три: сила, ловкость и интеллект. Затем мы выбираем специализацию: пехотинец, снайпер, гренадер, врач, инженер, разведчик. Профессия, в свою очередь, определяет навыки персонажа, числом девять. Среди них умение прятаться, стрелять очередями, лечить людей и т.д. Навыки постепенно оттачиваются, однако превратить снайпера в хорошего айболита сможет только очень долгая война. Профессия определяет в первую очередь скорость обучения "профилирующих" навыков. Более того, авторы не ограничились описанной системой координат, добавив в игру еще и "умения", которые мой коллега Скар В. склонен называть "перками". Их около пятидесяти, и с каждым новым уровнем воин получает право выбрать любой.

А тем временем...

СУЕТА ВОКРУГ ГРУЗОВИКА

...идет демонстрация интерфейса управления. Версия пока строго технологическая, но идея ясна: по правой кнопке всплывает меню с доступными командами ("присесть", "идти", "бежать" и т.п.). Так было, скажем, в близкой моему сердцу Soldiers at War. Декорации все те же — перекресток и грузовик. Мы выбираем "идти" и ради смеха указываем на крышу грузовика. Пехотинец, ни секунды не сомневаясь, подходит к капоту... подтягивается на руках, залезает, затем делает шаг на крышу кабины и замирает с довольным видом. С тем же успехом герои Silent Storm могут преодолевать любые другие препятствия — заборы, оконные проемы, провалы в стенах...


Наталья Тазбаш.

Главный программист Андрей Гулин (прежде программировал "Проклятые Земли" и "Демиургов").

Шоу продолжается. Противник, весьма кстати оказавшийся неподалеку от места проведения акробатических упражнений, подходит вплотную к кабине и получает команду "стрелять". И что вы думаете? Подлец не ленится задрать винтовку почти что в самые небеса, направив ее точно в туловище нашего акробата в хаки. Ба-бах! И спортсмен артистично летит на землю. Но враг не успокаивается: влекомый командой "поднять", он ловко подхватывает жертву и приспосабливает ее у себя на закорках (надеюсь, "закорки" обозначают именно то, что я думаю). Потом поворачивается, и лишенные воли конечности жертвы следуют вместе с ним с едва заметной, но столь важной для следствия задержкой. Внимание, мы в прямом эфире! Никаких заготовленных анимаций. Голова качается в такт шагам, и наблюдать эту картину дальше нет никаких сил.

ФИНАЛ?

Вот так, в общих чертах. Все ли рассказано? Нет, конечно. Но впереди еще год. ЦЕЛЫЙ год. В тетрадке осталось множество маленьких заметочек. "Траектория осколков гранаты рассчитывается честно", "визуализация взрывной волны... распахивает или даже выбивает двери". Или: "увидев врага с автоматом, вооруженные пистолетами бойцы начинают искать укрытие", "если захватить станковый пулемет, NPC разбегаются кто куда"...

И еще, очень мило: "Осенние деревья роняют листья. Каждый лист — это particle. Всего их в сцене столько, что обделенным пристрелочной GeForce2 MX лучше и не знать — все равно не сосчитают. "Партиклы" осыпаются от ветра или взрыва гранаты. Если подойти к выбору гранаты серьезно, то вместе с листьями упадет и само дерево. Трава, столь популярная в этом сезоне, в Silent Storm обладает дополнительной, прямо-таки убийственной особенностью: она колышется вслед за проходящим по ней человеком. Шестеро солдат идут цепью по колено в росистой траве, оставляя за собой шесть подвижных тропинок. Это надо видеть, видеть, видеть..."

P.S. Сергей Орловский, традиционно проверив в уже готовом тексте правильность написания названия "1С", отметил одно художественное преувеличение. В Silent Storm трава достигает высоты 30 сантиметров и вряд ли к выпуску игры успеет подрасти. Поэтому шестеро солдат при всем желании не могут идти по КОЛЕНО в росистой траве. Понимаете? EXE

Весь этот мир

Sabotain

www.cdv.de

FPS с элементами RPG

Суть ▼

Deus Ex скрещивается с Fallout, записывается в ряды имперских агентов, надевает бронекостюм и идет учинять саботаж на улицы Omikron'а.

Особенности ▼

Удачное сочетание полноценных элементов FPS и RPG, управляемые транспортные средства, возможность пообщаться с каждым NPC, купля-продажа оружия и прочих аксессуаров, нелинейный НФ-сюжет и основанная на квестах структура миссий.

Разработчик ▼

Avalon Style Entertainment

Издатель ▼

CDV www.cdv.de

Системные требования ▼

Windows 9x/2000/XP, Pentium III 700, 128 Мбайт ОЗУ, GeForce2 GTS. Улучшения этой конфигурации приветствуются, послабления не караются.

Дата выхода 2 квартал 2003 г.

Михаил СУДАКОВ

Вопрос на пять баллов: можно ли, имея на руках суперпроект "Вовочка и Петечка" и пока еще полуфабрикат по имени "Пластилиновый сон", заполучить в издатели своей новой игры совершенно полярного квестовому жанра строгую и придирчивую (как и все солидные паблишеры) немецкоговорящую компанию CDV?

А вот и неправильно. Бывшие "почти калужские парни" (компания Avalon Style ранее дислоцировалась в Обнинске) нашли самый короткий и верный путь к сердцу германских скептиков: принесли ПОЛНОСТЬЮ ГОТОВЫЙ дизайн-документ игры, тогда еще называвшейся Sabotage: Fist of the Empire, вкупе с технологическим демо движка. И немцы, поразмыслив, сделали книксен.

ВАЖНЫЕ МЕЛОЧИ

К моменту тесного знакомства .EXE с игрой название проекта успело смениться на не слишком благозвучное, но все еще узнаваемое Sabotain. Сюжетная линия, по счастью, пострадать не успела и по-прежнему ведет повествование от лица агента Империи, засланного в Конфедерацию Независимых Миров с кристально ясными и не самыми добрыми намерениями. Забегая вперед, замечу, что история не запирает игрока в рамках одной стороны, уже на исходе третьей миссии давая возможность переметнуться во вражеский стан, а еще немного погодя... Впрочем, о дальнейших (и весьма увлекательных) событиях меня настоятельно просили не распространяться.



Михаил Судаков.

Андрей Супряга, главный художник проекта Sabotain.

Sabotain, как и сулили пресс-релизы, оказался не слишком разборчив в выборе жанра. По сути игра чем-то напоминает так полюбившийся нашему экшен-департаменту Omikron, но с сильным уклоном в action и тотальным засильем RPG-элементов (вы скажете: Deus Ex? — Да, пожалуй, хотя разработчики предпочитают формулировку "Deus Ex встречает Fallout"). Во всем остальном сходство на первый взгляд просто феноменальное: тот же цельный, живущий по своим собственным законам мир, то же научно-фантастическое окружение, абсолютно аналогичная свобода действий игрока.

Мир Sabotain познается в мелочах. На улицах мегаполиса можно встретить пышногрудых гетер, с каждой из которых можно поболтать о погоде и ценах на нефть. Местный наркопритон исполнен в характерных зеленых тонах и изобилует символикой вроде стульев-шприцев. Все районы города связаны развитой транспортной сетью: хотя в игре и не планируется оставлять функцию ускорения времени, которую я вовсю использовал для пробежек на особо длинные дистанции, своеобразная взятка в виде 10-15 машин на выбор призвана удовлетворить любого игрока. ("Они на воздушной подушке или на антигравитации?" — блеснув почерпнутыми из НФ знаниями, спрашиваю у Вячеслава Гордеева, генерального директора Avalon Style. "Как вам будет угодно, — отвечает он. — Хоть на мысленной тяге".)

ДРУГИЕ ЖАНРЫ

Обещанная продолжительность игры в девять миссий не вызывает никакого трепета в душе, пока не узнаешь, что благодаря нелинейному сюжету количество оных возрастает до 18 (самые внимательные и умные читатели уже могут, произведя нехитрые расчеты, более-менее точно предсказать развитие игровой истории), а на каждом уровне "великого саботажника" ждет порядка 10 основных (о побочных традиционно умолчим) квестов — желательных, но не всегда обязательных к исполнению.

Если же говорить о вскользь упомянутых выше ролевых элементах, то поставившие большую сумму на систему "классическая RPG" могут смело потирать руки и обдирать своих менее догадливых собратьев по гаданию на кофейной гуще: да, за убийства и выполнение квестов в Sabotain начисляется опыт, повышается уровень персонажа и улучшаются его параметры со "скиллами" (которые делятся на боевые и дополнительные). Словом, ролевой компонент проработан самым обстоятельным образом, вплоть до наличия "резистансов", инвентории в стиле "классик" с обязательной примерочной кабинкой для главного героя и имплантатов с татуировками,

Несмотря на то что в игре по сути представлен всего один город, антураж отличается разительно: от темных уголков с выпирающими во все стороны трубами и наркопритонов до ярких неоновых огней и огромных многоуровневых конструкций неясного предназначения.

Один из примеров местного освещения. Внутри здания, поверьте на слово, такие лучи выглядят гораздо приятнее.

Всего лишь одна из уличных жриц любви, но ее модель проработана не менее тщательно, чем у ключевых персонажей.



Даже на этом скриншоте вода с отраженным в ней силуэтом корабля выглядит вполне прилично. Однако настоящая, "релизная", вода, которую мне показали в Avalon Style, делает ее без вопросов по всем пунктам.



Человек, разгуливающий с большой "пушкой" по городу, вызывает определенные подозрения и рискует нарваться на плотно закрытые рты. Специально для таких случаев предусмотрена возможность спрятать оружие за спину и прикинуться пацифистом.



Во время пеших прогулок по таким дорожкам осознаешь полезность как личного, так и общественного транспорта, на какой бы технологической основе он ни работал.

вживляя или нанося которые, главный герой получает бонусы к статистике и "скиллам".

Под эту же дудочку в игру проникла и презренная звонкая монета. Нажитые праведным и не очень трудом килорубли можно будет потратить в специальных магазинах на оружие, бронекостюмы, персональные транспортные средства и другие наиполезнейшие вещи. Торговые навыки? Со всей уверенностью — нет. Это, как вы догадываетесь, вотчина совсем других игр.

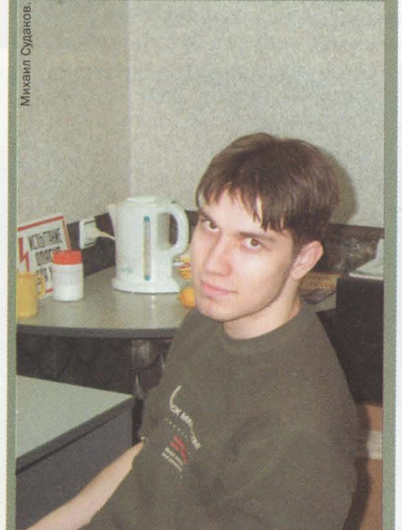

Михаил Судаков.

Павел Царев, 3D-художник.

НЕМНОГО КОНКРЕТИКИ

Движк для Sabotain разрабатывает сторонняя команда, и хотя в Avalon Style предпочитают им не хвастаться, но на некоторые произнесенные вслух упреки (теперь приходится признать — несправедливые) научились давать достойный ответ. Так, первым экспонатом в экскурсии по Sabotain оказалась не сама игра, а вода, доведенная программистами до ума буквально пару дней назад: "Мы увидели, как это получилось в Comanche 4, и захотели сделать ЛУЧШЕ". И правда, одиноко расположившийся посреди незатекстуренного (читай: еще не готового) уровня бассейн выглядит со всеми своими отражениями, преломлением света и рябью на водной глади до неприличия роскошно. Ковыряюсь в системном блоке демонстрационного компьютера и не обнаруживаю там уже почти родного GeForce3. "В качестве базовой видеокарты используется GeForce2. До сих пор его хватало за глаза", — объясняет Вячеслав.

Без помощи новомодных железок реализованы и некоторые иные спецэффекты, о которых не хочется даже говорить — ибо рассказ при должном старании может затянуться надолго. Другая сторона движка Sabotain — очень качественные (местами даже слишком, когда дело доходит до изображения барышень) модели игровых персонажей. Полигоны (до 3,5 тыс.), текстуры, выражения лиц — все удивительно к месту. На модель одной девицы (ключевого, между прочим, персонажа), облаченной в... практически полное отсутствие одежды, я, признаться, пялился настолько откровенно, что отвлекать мое внимание Вячеславу пришлось тирадой примерно следующего содержания: "Игрок попытается спасти ее из рабства. Может, конечно, и не спасти — ничего фатального в этом нет... Кстати, а вот тот пузатый товарищ — ее отец. Не хотите взглянуть?.."


Михаил Судаков.

Юрий Хохлов, концепт-художник.

Не обошлось и без маленьких несуразностей. Sabotain, похоже, страдает катастрофической скромностью во всем, что касается графических изысков. Помещение дискотеки с десятками бегающих прожекторных лучей показало, что движок способен на честное проекционное освещение, однако я бы не сказал, что оно используется на все сто. Среднестатистическая сцена состоит из 100 тыс. полигонов, но уровни зачастую выглядят опустевшими и... абстрактными. Но стоит лишь открыть рот, чтобы отмочить остроту в духе "Империя уже прошлась своим кованым сапогом по землям Конфедерации, сметя большую часть полигонов", как на глаза попадается какое-нибудь особенно роскошное здание... и шутка умирает, так и не родившись.

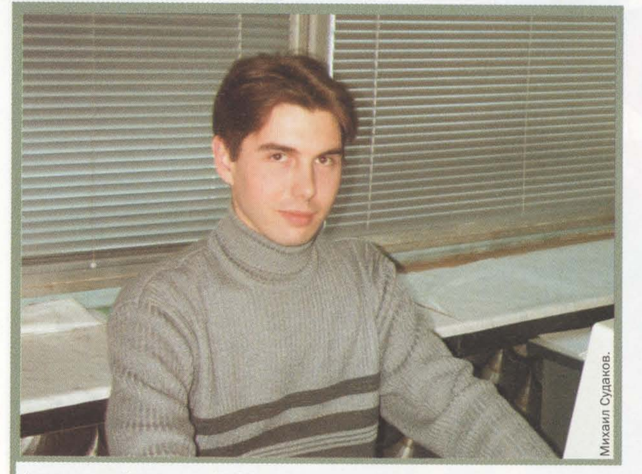
СОГЛАСНО ПЛАНУ

Объясняется этот парадокс очень просто: до окончания работ над игрой еще целый год, и некоторым граням Sabotain предстоит серьезная шлифовка... Девелоперы составили строгий план, от которого не отклоняются ни на секунду, — да и как тут отклонишься, если бдительный издатель каждый день интересуется состоянием дел: "Все в порядке? Не болеете? Как работа — движется?". Вот оно, преимущество немецкого подхода к разработке игропродуктов. С такими мыслями я и покинул офис Avalon Style, спросив напоследок лишь об одном.

"Издатель в России? Нет, мы пока не определились. Более того, Sabotain делается изначально на английском языке, потому что сценарий пишет американский писатель, и очень уж хорошо у него получается. Так что на русский будет переводить кто-то другой. Но мы делаем все для облегчения работы локализаторов. Видели иероглифы в главном меню? Это — UniCode..."


Михаил Судаков.

Денис Алексеев, архитектор.


Михаил Судаков.

Александр Пшеничный, 3D-художник, специалист по спецэффектам.

Как философствовать автоматом

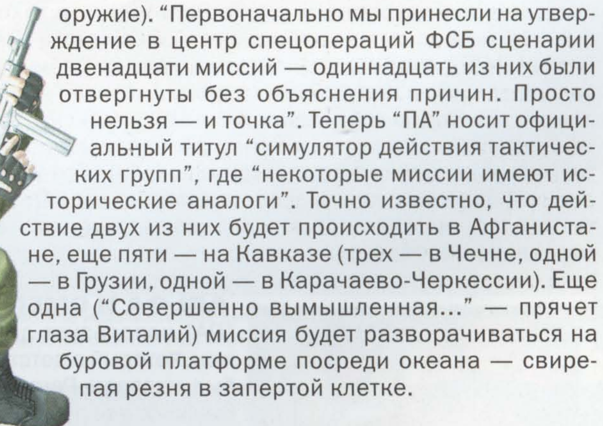
Андрей ОМ

Первый же кадр новой игры MiST Land "Проект АЛЬФА" ("ПА", название рабочее) похож на сводку телевизионных новостей из зоны боевых действий на Кавказе. На экране — безлюдный Ачхой какой-нибудь Мартан, грязноватая зелень, редкие деревца, жуткий в своей лаконичности остов здания с пустыми глазницами окон. Неба не видно, но оно наверняка серое и тоже грязноватое. Вязкое, живое ощущение опасности. Игры кончились. Так выглядит ад — никаких цепей и равномерно вбитых в череп Пинхэда булавок, только скучное серо-зеленое месиво. Очень хочется остаться по эту сторону монитора, понимаете?

«Проект АЛЬФА»

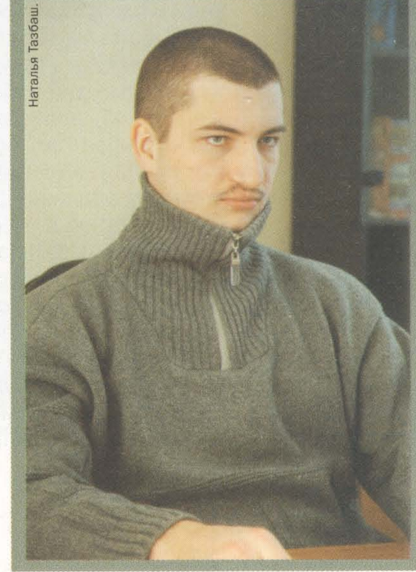
(рабочее название)	
Походовый тактический симулятор	
Суть ▼	
Симулятор действий антитеррористической группы — реалистичный настолько, насколько это дозволено законом.	
Особенности ▼	
Консультационная поддержка одного из создателей "Альфы" генерал-майора Геннадия Зайцева, звуки и модели реального оружия, риск остаться без погон за некорректное обращение с заложниками.	
Разработчик ▼	
MiST Land	www.mistgames.ru
Издатель ▼	
"Бука"	www.buka.ru
Системные требования ▼	
Не определены	
Дата выхода	2003 г.

Виталий Шутов, генеральный секретарь MiST Land, успокаивает: "Это фрагмент обучающей миссии — модель тренировочного лагеря спецподразделения "Альфа". В достоверности лагеря и всей остальной игры сомневаться не стоит: главным консультантом проекта является легенда группы "А" генерал-майор в отставке Геннадий Зайцев. "Недавно мы ездили трогать руками реальное альфовское оружие, а через неделю отправимся на полигон смотреть учения по освобождению заложников. Кстати, отдельной большой темой в игре стоит штурм укрепленных пунктов, — продолжает Шутов, — кроме того, мы только что отправили в соответствующую инстанцию запрос на психологические портреты террористов — эта информация принципиальна при моделировании некоторых заданий".



ФАНТАЗИИ НА ТЕМУ ФСБ

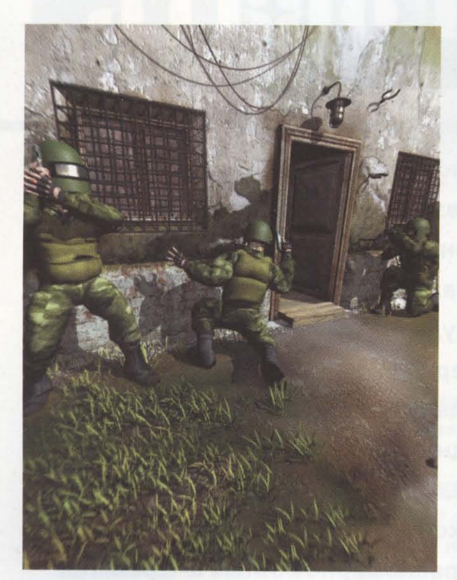
Полной исторической достоверности добиться, понятно, все равно не удастся — многое засекречено. Так, например, выяснилось, что "Альфа" в силу ряда причин не использует снайперские винтовки отечественного производства в операциях по освобождению заложников и на других заданиях, где по каким-либо причинам нужна повышенная точность стрельбы (в полевых же условиях, когда столь высокая точность не требуется, "Альфа" применяет обычное оружие). "Первоначально мы принесли на утверждение в центр спецопераций ФСБ сценарии двенадцати миссий — одиннадцать из них были отвергнуты без объяснения причин. Просто нельзя — и точка". Теперь "ПА" носит официальный титул "симулятор действия тактических групп", где "некоторые миссии имеют исторические аналоги". Точно известно, что действие двух из них будет происходить в Афганистане, еще пяти — на Кавказе (трех — в Чечне, одной — в Грузии, одной — в Карачаево-Черкессии). Еще одна ("Совершенно вымышленная..." — прячет глаза Виталий) миссия будет разворачиваться на буровой платформе посреди океана — свирепая резня в запертой клетке.


Наталья Тазбаш.

Виталий Шутов, руководитель MiST Land и "Проекта АЛЬФА".

ДЖОРДЖ БУШ КАК ЗЕРКАЛО РУССКОГО ИГРОСТРОЕНИЯ

Началось все "с сильного положительного впечатления от Combat Mission и с сильного отрицательного — от Operation Flashpoint". Достоверных симуляторов наземного боя в России пока не производилось — да и в остальном мире жанр в основном блуждает в двух с половиной соснах Delta Force, Operation Flashpoint и дюжины игр, в чьих названиях есть словосочетание "Tom Clancy's". Решающую роль в истории появления "ПА" на свет сыграла услышанная Виталием речь американского президента Джорджа Буша-мл., в которой упоминалась важ-




MiST Land. Парадный портрет на лестнице.

ность компьютерных игр для пущего укрепления патриотизма и свободолюбия. "Тогда мы решили построить игру, которая кроме развлечения исполняла бы макрозадачу: поднимала престиж главного российского спецподразделения. В том числе и за рубежом. Особо хотелось бы подчеркнуть, что это не дешевый ура-патриотизм в духе Real War — в такой маразм мы впадать не собираемся". Обсуждать "ПА" в офис MiST Land приезжал действующий заместитель начальника центра спецопераций группы "А", которому было обещано придерживаться максимальной реалистичности — понятно, в пределах, дозволенных рядом законодательных положений о военной тайне. "Замначштаба сказал нам: мы не хотим, чтобы все террористы мира использовали вашу игру как наглядное пособие".

придется пользоваться бронетехникой. Появится slo-mo — для пущей феерличности видеоряда. Все битвы будут проистекать в походовом режиме, при этом используется схема continuous time — как в Combat Mission: игрок делает ход, нажимает кнопку End Turn, после чего минуту или меньше ("По последним данным — 15-20 секунд; вообще у "Альфы" лимиты очень жесткие: штурм одноэтажного семикомнатного здания должен занимать не более 3-5 секунд") наблюдает за последствиями своих действий и реакцией на них искусственного интеллекта. Враг будет вести себя в соответствии с теми самыми "психологическими портретами", о которых говорилось выше, кроме того, тактика противника будет полностью повторять тактику реально существующих боевых групп — для этого уже проводилось несколько встреч с соответствующим "альфовским" специалистом.

Много интересного будет происходить между миссиями: распределение оружия, заказ для группы специальных тренировок, разбивка коммандос по функциональным группам и специализациям, раздача отличившимся званий и наград. До пузатого генерала армии дослужиться не получится: в жизни командир "Альфы" носит полковничьи погоны, через его голову игра прыгать не будет. За потерю заложников и иные допущенные при исполнении проколы звездочек, кстати, легко можно будет лишиться.


Александр Сорокин, технический директор.

АЛЬФА И ОМЕГА

"ПА" использует движок, который в детстве был мотором Paradise Cracked: все трехмерное, миссии, вероятнее всего, будут похожи на небольшие, но яростные тактические головоломки. Анонсирована многоэтажность — Шутов говорит, что одной из миссий будет освобождение захваченного террористами Ту-154: "Их чаще всего у нас угоняли, хотя для зрелищности, может быть, возьмем аэробус А-320, планы обеих машин у нас уже есть". При решении некоторых тактических задач

Награждение орденом, понятно, положительно повлияет на характеристики офицера, а следовательно — на поведение подчиненной ему группы. Et cetera, et cetera — эта игра намного глубже, чем все то, во что вы играли в последнее время.

Спрашиваю Шутова: "Не страшно делать такую суровую, недетскую игру? Публике ведь в лучшем случае нужны космические корабли, бороздящие просторы Вселенной, а в худшем — деревянные эльфы с мечами и магией?"

Виталий: "Понимаете, существуют два пути к успеху: можно опускаться до уровня толпы, а можно стараться поднять толпу до своего уровня".

Понимаем. Последним мы и сами в меру нескромных сил пытаемся заниматься...


Юрий Ерлыков, арт-директор.



Виталий Шутов просил передать вам, чтобы не верили иллюстрациям — игра находится пока в предельно предварительной версии. А теперь вспомните, как вы улыбались первым скриншотам Half-Life и Max Payne.



Та самая "абсолютно вымышленная" нефтяная платформа. Легко простреливается насквозь, как видим, из конца в конец.





MiST Land держит обещания: в "АЛЬФЕ" реализована натуральная многоэтажность безо всяких приставок "псевдо".



Грамотное использование высот поможет вам спасти не один килограмм собственных нервных клеток.



Тренировочная миссия — прямиком из сводки телевизионных новостей с Северного Кавказа.



Сквозь движок пока проглядывает Paradise Cracked — курсор, тени, "в журнал добавлена запись".

Зона справедливости

FireStarter

www.firestarter-game.com	
FPS	
Суть ▼	
Почти классический шутер от первого лица в замкнутых пространствах, на удивление динамичный, разнообразный и сдобренный РПГ-элементами.	
Особенности ▼	
Несколько персонажей на выбор, четыре эпизода с уникальным дизайном, две модификации каждого вида оружия и делающий ставку на многопроходной рендеринг движок.	
Разработчик ▼	
GSC Game World	www.gsc-game.com
Издатель ▼	
"Руссобит-М"	www.russobit-m.ru
Системные требования ▼	
Windows 9x/2000/XP, Pentium III 750, 128 Мбайт ОЗУ, GeForce256.	
Дата выхода	2 квартал 2003 г.

«Сталкер»

(S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost)

www.gsc-game.com/df_projects.asp#xray	
Action с элементами RPG	
Суть ▼	
Очень вольная action-трактовка "Пикника на обочине".	
Особенности ▼	
Сильный уклон в исследовательскую часть, шастающие по Зоне "конкурирующие" сталкеры, возможность пообщаться с врагами и друзьями, лояльные и подконтрольные игроку монстры.	
Разработчик ▼	
GSC Game World	www.gsc-game.com
Издатель ▼	
"Руссобит-М"	www.russobit-m.ru
Системные требования ▼	
Windows 9x/2000/XP, Pentium III 600, 128 Мбайт ОЗУ, GeForce2.	
Дата выхода	Осень 2003 г.

Михаил СУДАКОВ

Некоторые игры обладают замечательной способностью примагничивать к себе быстро и надолго. Казалось бы, из идеи сделать очередной шутер в закрытых интерьерах (вы, конечно же, понимаете, о чем речь: все эти архитектурные изыски, "джамп-пады" и неписаный лозунг "Власть — шотгану!") ничего свежего не может выйти принципиально — не тот жанр. Однако...

Зарисовка номер один: ББ разговаривает по телефону с мчащимся в редакцию Скаром о только что вышедшем Jedi Outcast. Вопрос строгим голосом: "А что, Саша, там, наверное, очень продвинутая графика? Или, может быть, инновационный игропроцесс? Ах, атмосфера... Ну-ну..." И неустрашимый Скар сникает, тушуется перед этим "ну-ну", что-то бормочет в трубку и явно теряет веру в прекрасное. Жизнь скучна и пресна, а лучшее, что может предложить рынок, — это набор затейливо раскиданных по уровню триггеров на тему Второй мировой.

Зарисовка номер два: киевляне из GSC Game World трудятся над игрушкой FireStarter классической FPS-направленности. Продюсер проекта Вячеслав Климов показывает вашему покорному все еще технологическую, но уже вполне играбельную версию игры. Один уровень с монстрами, штук шесть пустых, пять видов оружия плюс стандартный комплект аптечек и брони. Набор скудноватый, если не сказать большего.

КАК БЕЛКА В КОЛЕСЕ

Зарисовка третья: некто М.Судаков носится как угорелый по тому самому "единственному" уровню, выставив сложность на Insane, и пачками умерщвляет толпы зубасто-прыгучих монстров, пытаясь, как настоятельно просит игра, "продержаться одну минуту". "Эти твари не особенно умны и, как видите, полигонов на них всего штук по 800..." — роняет Слава. Зато если подберутся вплотную, пиши — пропало, добавляю я и с утроенной энергией принимаюсь упражняться в акробатических прыжках на джамп-паде с одновременной стрельбой про движущимся мишеням.

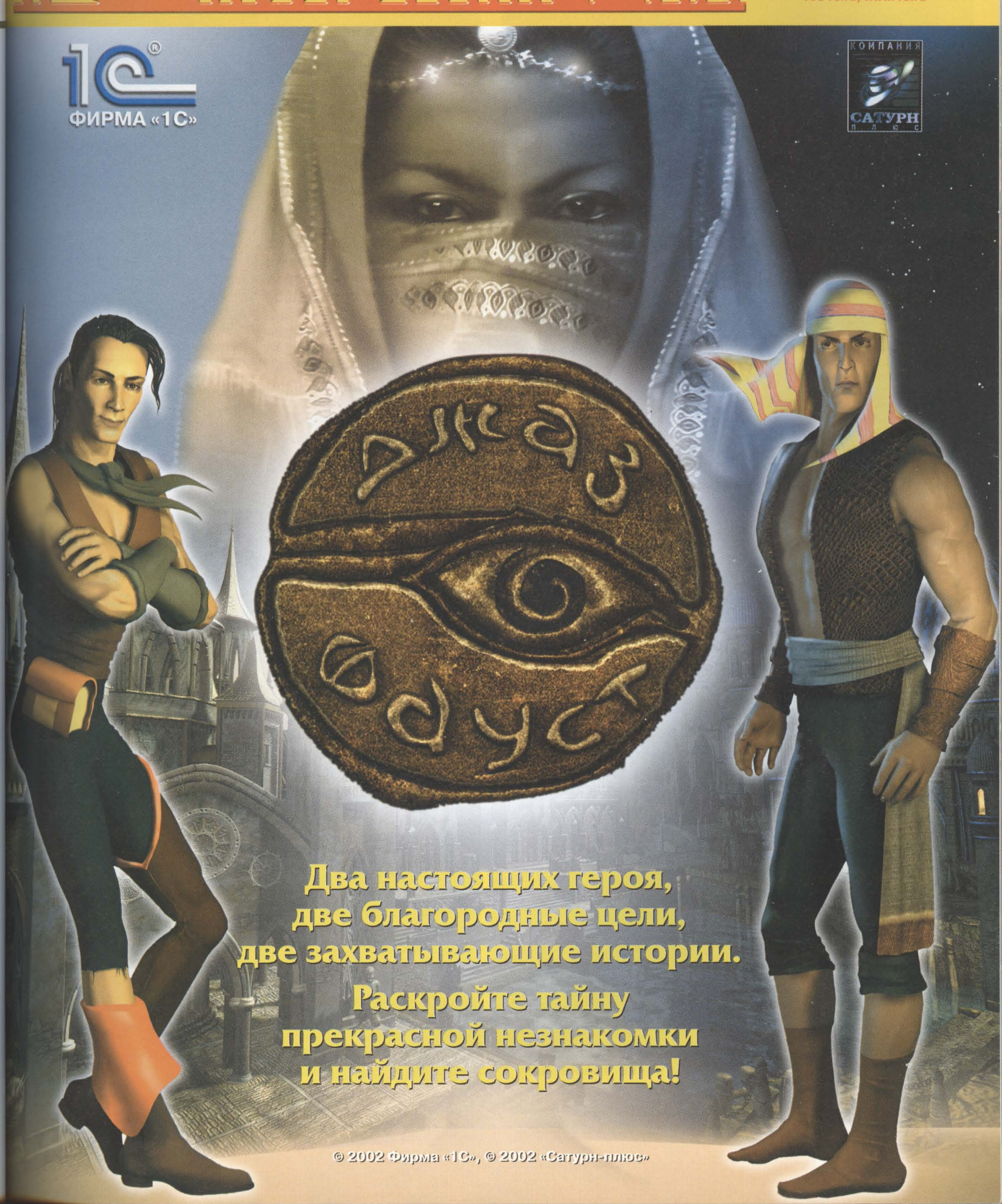
В чем фокус — не понять, однако желания бросить игру, несколько раз подряд достигнув цели (что не так-то просто на Insane, где игрок погибает от первого же укуса шустрых монстров), как не было, так и нет. В последний раз нечто подобное происходило со мной в бородатые времена сетевого Quake II, но ведь это — почти прошлая жизнь...

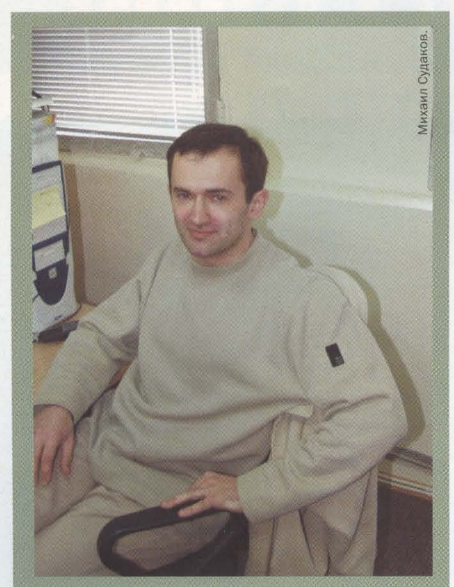
Сейчас баланс оружия, сложности и всего остального, скажем без прикрас, оставляет желать лучшего — впрочем, этим аспектом, как и многими другими, никто и не занимался. Упомянутый Insane то излишне прост, то слишком сложен, автомат откровенно слаб, "единичка" (отдаленно похожая на бензопилу) по эффективности напоминает маникюрные ножницы, а балом правит старый добрый дедушкин шотган, разносящий монстров в клочья на счет "раз".

Товарищ Климов, однако, делится утешительной информацией: не боись, балансу — быть. Между делом спрашиваю о наличии альтернативного режима стрельбы и получаю исчерпывающе краткий ответ: всего лишь у пары видов оружия вроде штурмовой винтовки. На кой ляд вымучивать никому не нужные режимы (следует ироничный кивок в сторону Epic Games)? Тяжелая и легкая модификация каждой "пушки" — вот единственная поблажка FireStarter охочему до неуемного разнообразия игроку.

КУНСТКАМЕРА

Когда количество положенных на сыру землю тварей достигает неприличных величин, собравшаяся группа


1С®
ФИРМА «1С»
КОМПАНИЯ
САТУРН
плюс
Джаз
Фауст
Два настоящих героя,
две благородные цели,
две захватывающие истории.
Раскройте тайну
прекрасной незнакомки
и найдите сокровища!
© 2002 Фирма «1С», © 2002 «Сатурн-плюс»

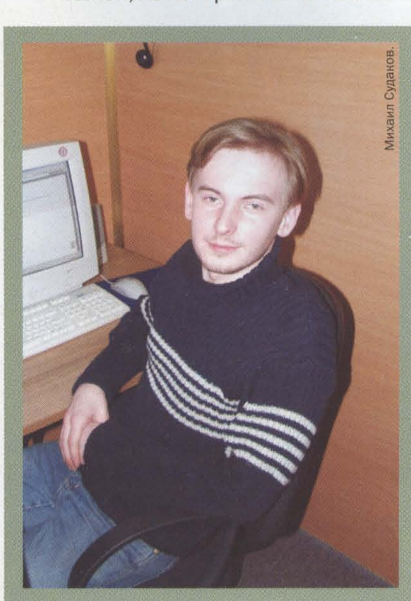


Андрей Прохоров, главный художник S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost (вы наверняка помните его по проекту "Веном").

поддержки из числа сотрудников GSC предпринимает первую (и последнюю) робкую попытку оттащить меня от компьютера или хотя бы отвлечь от бессмысленного массакра: "Уважаемый московский журналист, давайте немного потеоретизируем и заодно поглядим на монстров, которые еще не привинчены к корпусу игры, но уже готовы к смотринам". Уважаемый питерско-московский делает последний (контрольный, разумеется) выстрел и соглашается.

Одно из выставленных на всеобщее обозрение чудищ выглядит так, будто быка-производителя скрестили с установкой "Град", не спросив разрешения у подопытных сторон. Кто-то из окружения осторожно интересуется, сможет ли ЭТО передвигаться по уровню, не стукаясь поминутно о стены. "Сможет, конечно, куда оно денется. А вот боссы, которые попадаются в конце каждого эпизода (то есть через каждые четыре уровня), — это совсем другой разговор. От них можно спрятаться в каком-нибудь укромном уголке и поразмышлять о делах насущных".

Но FireStarter, разумеется, ценен не только своим бешеным драйвом и похожими на фантазмы д-ра Моро монстрами. Скажите, когда вы в последний раз играли в классический "вроде бы FPS", который по завершению уровня предлагал бы вам раскидать полученный "опыт" по характеристикам главного героя? К слову, разными параметрами и скиллами будут отличаться и пять играбельных персонажей, из которых сейчас более-менее проработаны лишь трое. Морской пехотинец предпочитает тяжелую броню и таскает с собой увесистый боекомплект. Гангстер невероятно живуч и как дьявол стреляет по-македонски. Ну а Агент откликается на прозвище "Одна-нога-здесь-другая-там" и умеет притворяться кустиком, до которого врагам не должно быть никакого дела.



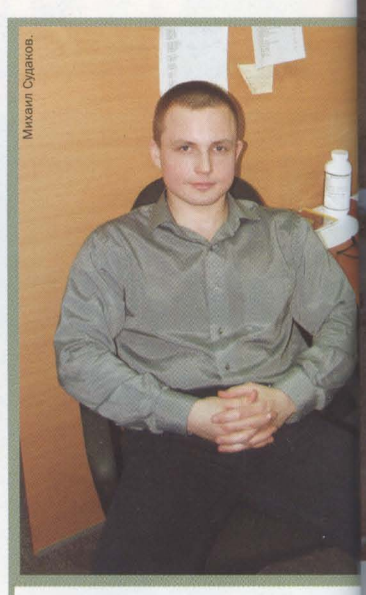
Олесь Шишковцов, главный программист S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost.

МЕРТВАЯ ЗОНА



Тем временем люди из GSC Game World начинают выказывать волнение вперемешку с плохо скрываемым нетерпением — группа разработчиков второго action-проекта, ранее известного как Oblivion Lost, уехала с утра в Чернобыль (!) и как-то не слишком торопится возвращаться. На недоуменный вопрос, какого лешего они забыли в этом проклятом месте, Антон Большаков, заместитель директора, с гордостью отвечает: "Поход за текстурами". Психи.

Когда припозднившиеся и лучащиеся то ли от радости, то ли от радиации парни во главе с Сергеем Григоровичем, директором GSC Game World, наконец-то прибывают в офис, следует небольшое объяснение: "В какой-то момент мы поняли, что концепция игры получается очень похожей на "Пикник на обочине". А главный претендент на звание "Зоны наших дней" — это, естественно, Чернобыль. Ох, и жутковатая же там атмосфера. Покосившиеся дома, брошенные машины, проржавевшая военная техника, совершенно пустой стадион, газон которого за 16 лет превратился в лес, с лежащей на одной из трибун детской куклой... Кто-то явно делал "эффектные снимки".



Вячеслав Климов, руководитель проекта FireStarter.

И действительно, слушая рассказ о "Сталкере" (именно так теперь называется игра), я постоянно ловил себя на том, что задаю вопросы, прямо или косвенно относящиеся к нетленке Стругацких. Будет ли сталкер одинок в своих поисках? Существуют ли опасные, практически непроходимые зоны? Можно ли продать найденное на "запретной земле"? Ответом почти на все вопросы было твердое "да", подкрепленное парочкой пальчики-оближешь-подробностей: разрешено общаться с другими сталкерами и даже некоторыми монстрами, в отдельные зоны можно сунуться лишь с соответствующей экипировкой, а найденные артефакты и парализованных специальным оружием мутантов с распростертыми объятиями ждут в научном лагере — сделайте очкарикам подарок, и ваша щедрость будет вознаграждена уникальной технической разработкой или новым видом оружия.

ДУХ ИССЛЕДОВАНИЯ

Дальнейшее обсуждение обнажает какие-то совершенно невообразимые ужасы: оказывается, обычные монстры (т.н. "зомби"), среди которых сплошь и рядом попадаются собаки, крысы, человекоподобные мутанты и прочая нечисть (в настоящем Чернобыле, между прочим, свирепствуют самые банальные волки — да столь рьяно, что местные барбосы один за другим пакуют чемоданы), подчиняются существам-"контроле-



Владимир Друзенко, главный художник FireStarter.



[FireStarter] Этот уровень — типичный представитель эпизода под условным названием "Space Station". Игроки носятся по открытому космосу, начисто забыв о скафандрах. Что поделаешь — фантастика.

[FireStarter] Разносить монстров в клочья... очень приятно. Но что скажут дети?

[FireStarter] "Техногенный эпизод" славится уймой металлических конструкций, лавой и прочей атрибутикой. Собственно говоря, именно на этом уровне мне и удалось показать себя с самой лучшей стороны.



[FireStarter] Попадающий на джамп-пад (прямо по курсу) игрок совершает самое настоящее сальто-мортале, на секунду почти полностью потеряв ориентацию. Чтобы, значит, не злоупотребляли.





["Сталкер"] Для более точной навигации используется карта. Вся Зона, к слову, поделена на 20 участков площадью в один квадратный километр.



["Сталкер"] Достающая до колен растительность плоха лишь одним — порой не видно, откуда стреляет затаившийся враг. Впрочем, механический помощник (слева) успешно справляется с поставленной задачей "найти и уничтожить".



["Сталкер"] Детализация внутреннего убранства завода — потрясающая. Вся “правда жизни” скрупулезно перенесена в цифру и спроецирована на монитор. Парни из GSC Game World знают толк в текстурах.



рам”, обладающим на порядок более высоким интеллектом. Такой монстр предпочитает не лезть на сталкера самостоятельно, а натравливает на него стаю послушных своей воле созданий.

Подобными, да и многими другими сценками игра изрядно напоминает Diablo, и сами разработчики от этого факта не открещиваются. Вспомните, часто ли случалось так, что вы убегали с очередного уровня в Diablo, не обшарив его до последнего сундучка? В “Сталкере” исследовательская сторона также преобладает над всеми остальными: вы будете упорно лезть в самые опасные районы Зоны, тратить безумные деньги на новейшее оружие и защиту, рисковать своей шкурой и имуществом — лишь бы добраться до очередного артефакта, который, быть может, откроет перед вами невиданные перспективы...

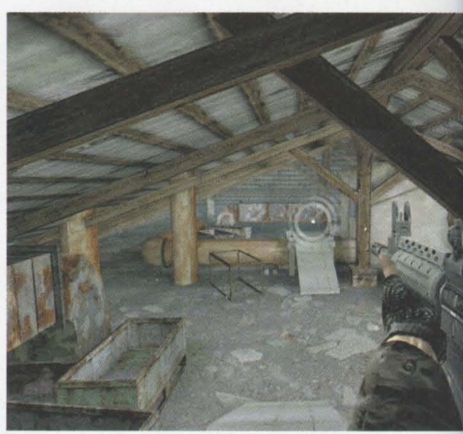
ПО ПАЛЬЦАМ

Несмотря на то что FireStarter и S.T.A.L.K.E.R. разрабатываются буквально за соседними стенами, различий между этими играми больше, чем может показаться на первый взгляд. Конечно, имеются и сходные черты: во-первых, богатый возможностями мультиплейер, частично навеянный “Лабиринтом смерти” тов. Лукьяненко (то есть потасовки типа “Игроки-монстры против игроков-сталкеров” здесь в порядке вещей), а во-вторых — абсолютно новые движки, написанные в полнейшем отрыве от памятного “Венома”. (Подмеченное нами в майском номере сходство скриншотов Oblivion Lost и FireStarter с этим проектом объясняется очень просто: “снимки” в большой спешке делались для выставки Millia, и на место главных героев пришлось временно поместить модели из Codename: Outbreak.)

Михаил Суданов.

Алексей Сытянов, гейм-дизайнер, сценарист S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost.

Раз уж разговор зашел о движках, нельзя не упомянуть принципиальное различие взглядов создателей FireStarter и “Сталкера” на вопрос, что лучше — обилие полигонов или многопроходной рендеринг? Мотор FireStarter не может похвастаться кладущими на обе лопатки цифрами из разряда “сотни тысяч полигонов на кадр”, однако щеголяет уникальным дизайном каждого из четырех эпизодов (возможно, к релизу их количество увеличится), обилием спецэффектов наподобие зеркальных, светящихся, пульсирующих (даже дымящихся, если хорошенько приложить ракетой) стен, уникальными следами от выстрелов для разных типов поверхности и проч.



Oblivion Lost, напротив, с самых первых дней своего существования как будто поставил себе целью максимально нагрузить T&L-блок любой видеокарты. Основное предназначение графического движка — полнейшая реалистичность в изображении всего, начиная с буйной растительности и травы под ногами (честные полигоны, никаких спрайтов и текстур на земле) и заканчивая детально смоделированным зданием завода, реальный прототип которого, между прочим, располагается в непосредственной близости от офиса GSC Game World. (Разумеется, я не смог удержаться от личной инспекции и, доложу вам, результатами сравнения настоящего и компьютерного объектов остался весьма доволен.) То ли еще будет — ведь на очереди Чернобыль...

MEMENTO

Надо сказать, что моя бедная голова после посещения GSC Game World наполнилась информацией по самую бейсболку. Киевляне взвалили на себя непосильную, казалось бы, задачу, взявшись за разработку шести игр сразу (кроме упомянутых “Сталкера” и FireStarter удалось посмотреть на почти готовую HoveRace, потрясающе красивую American Conquest, долгожданных “Казаков-II” и пока не анонсированную пошаговую стратегию под кодовым названием “Заклинатели змей”), но справляются с ней на удивление хорошо.

Меня же пришлось отпаивать в редакции чаем с лошадиной дозой “белой смерти” и усиленно кормить шоколадом — для улучшения памяти и прочих умственных с. “Вся надежда на диктофон, — думал я по пути домой. — На диктофон и на верную записную книжку. Память уже совсем не та, что 24 года назад... Доберусь до телефона — обязательно уточню у Антона, какой клавишей запускается турбоускоритель в American Conquest. Или я путаю его со “Сталкером”? Да, память уже совсем не та...” EXE



Виктор Реуцкий, программист Firestar

Кинохроника будущего

«Вторая мировая»

(рабочее название)	
RTS	
Суть ▼	
Стратегическая игра в реальном времени на модифицированном движке "Ил-2".	
Особенности ▼	
Невероятное качество графики, поразительное внимание к деталям, многообещающая ролевая система.	
Разработчики ▼	
"1С"	http://games.1c.ru
"1С:Maddox Games"	http://maddox.1c.ru
Издатель ▼	
"1С"	http://games.1c.ru
Системные требования ▼	
Не определены	
Дата выхода	Не объявлена

Олег ХАЖИНСКИЙ

Поклонники "Ил-2" разбились на два непримиримых лагеря. Одни требуют проект немедленно закрыть и бросить все наличные силы на создание продолжения одного из лучших авиасимуляторов в истории человечества. Другие говорят так: "Мы купим все, что выйдет под этим именем". О чем речь? О новой совместной разработке "1С" и "1С: Maddox Games", которая... не будет авиасимулятором.

В "Ил-2" мне больше всего нравятся три вещи: попадать во вражеские самолеты, выполнять посадочную "коробочку" на израненной машине, непременно сидя внутри кабины, и в замедленном повторе изучать перипетии собственной гибели. Удовольствия номер один и два случаются довольно редко, зато третьего хватает с избытком. И вот, в очередной раз зацепив крылом кузов немецко-фашистского грузовика в неумелом пулеметном угаре над колонной, после обязательного грохота и взрывов, когда звук двигателя смолкает навсегда, есть время — особенное — когда твой бесплотный дух остается на земле, и то, что раньше было далеким и незначительным, всего лишь фрагментом лоскутного поля, разворачивается до самого горизонта. Колонна, повинуясь невидимому приказу, исчезает в пыли, оставляя позади деревенские домики, несколько деревьев, синее небо в облаках, пару горящих железяк, лес вдалеке и меня, зрителя, в абсолютной тишине.

В такие моменты думаешь, сколько же добра пропадает зря!.. А ведь давно уже пора давить на Esc и повторять все в трехмиллионный раз с начала. Снова в небо, снова ревет двигатель, мелькает внизу земля, снова надо выбирать из множества секунд ту самую, когда имеет смысл нажимать на гашетку. Но всегда почему-то тянешь до последнего. Другими словами, дело в траве.

ИМЕННО

Трава, как известно, — самое модное увлечение разработчиков компьютерных игр. Геймплей или, скажем, количество кадров в единицу времени больше никого не интересуют. Траву можно было разглядеть в Serious Sam 2, трава (ну, или так: травинки) наблюдалась в Ghost Recon... И это только начало. Проблема в том, что хорошая трава немыслима без аппаратной поддержки T&L, что бы это ни значило. У Орловского в Silent Storm трава колосится по пояс, да еще мнется под тяжелым солдатским сапогом. В "Ил-2" травы пока нет, но появится в очередном аддоне. В другой игре, которая разрабатывается сейчас в стенах "1С:Multimedia" совместными усилиями команды Олега Медокса и ребят из "1С" (что почти одно и то же), трава будет перемешиваться с глиной под гусеницами танка "Клим Ворошилов". Проект этот, носящий весьма претенциозное и, очевидно, временное название "Вторая мировая", можно кратко представить как стратегию в реальном времени на движке от "Ил-2".

Информация о "Второй мировой" просочилась в прессу едва ли не случайно: на форуме dev.dtf.ru разгорелся спор о... траве, и разработчики из "1С" положили на сайт несколько рабочих картинок из. В течение недели отдел "1С" по связям с любителями травы и прочей общественностью получил сорок заявок от различных игровых изданий с просьбами, требованиями и угрозами, суть которых сводилась к одному: показать и рассказать. Разумеется, в числе первых гостей нового офиса "1С:Multimedia" оказалась зондеркоманда из Game.EXE...

ЯЩЕРИЦЫ

Оказывается, дело не совсем в "Ил-2" и вовсе не в траве.

Дело в ящерицах. Маленькие ящерицы ростом не более метра высадились на нашу планету в 1943 году, в самый разгар Второй мировой войны. Вооруженные по последнему слову инопланетной техники, ползучие не стали вдаваться в детали местной политической ситуации и устроили геноцид человечества в целом. Красная Армия, силы Вермахта и переставшие наконец сомневаться Союзники объединили свои силы в борьбе с агрессивны-



Главный дизайнер "Второй мировой" (как звучит, а!) Александр Болтович.

ми животными. Сталин, Гитлер и Рузвельт осознали каждый свои ошибки и, объединившись, возглавили единую армию пл. Земля... Автор этого чудовищного бреда (а может, и не бреда вовсе, а просто альтернативной истории) — популярный в очень широких кругах литератор Гарри Тертлдав (Harry Turtledove). Его романы "Worldwar: In the Balance" и "Worldwar: Tilting the Balance" разошлись в свое время весьма солидными тиражами, сделав писателю деньги и имя.

Так вот, два года назад "1С" принимала участие в создании концепт-версии компьютерной игры по мотивам творения г-на Тертлдава. Год с лишним кипела работа, причем внешний вид лизардменов утверждал лично Гарри Тертлдав. Увы, дальше концепт-версии дело не пошло, проект был закрыт...

...оставив после себя множество интересных идей, технологических наработок, никуда не делись и люди, трудившиеся над ним. С видимым удовольствием вымарав из дизайн-документов всяческие следы инопланетной мрази, в "1С" получили не имеющую на сегодня конкурентов по качеству графики и реалистичности стратегию в реальном времени на модифицированном движке от "Ил-2". Sudden Strike и Close Combat — поблекшие от стыда фотографии в нагрудном кармане убитого бойца французского Сопротивления из пятой миссии "Второй мировой". Сбитый летчик спасается катапультированием, провожает взглядом растворяющийся вражеский караван, три с половиной часа бредет через высокодетализированный лес с четырьмя видами окраски под соответствующие времена года и занимает свое место в артиллерийском расчете в роли подающего снаряды.

Круг не замыкается, но превращается в спираль. "Вторая мировая" — это игра для тех, кто в равной степени ценит самолеты и девушек.

СТРАНА ОЗЕР

На экране — кадры из кинохроники будущего. Цепочка озер, в воде отражаются облака, на берегу деревья — не из "Ил-2", а уже новые, похожие на настоящие настолько, что даже не вызывают удивления: ну что мы, в самом деле, в лесу не бывали?.. Камера приходит в движение, а невидимый режиссер начинает менять планы. Движок "Второй мировой" без стеснения играет мускулами: мы то взмываем под небеса, кружась вокруг группы бомардировщиков (и они, и их бомбы летят пока что недопустимо медленно, но зато каков драматургический эффект!), то вдруг камнем падаем к самой земле, демонстрируя цепочку вполне себе полигональных солдат крупным планом, танковый бой и грузовую колонну на сельской дороге. Обещанная трава местами кажется слегка пожухлой. Ваш корреспондент в немом восхищении протягивает руку к монитору, но ответственные люди, неверно растолковав жест, обещают исправить это в следующем билде. Без преувеличения, некоторые кадры "Второй мировой" вполне могут стать основой настенного календаря "Природа России". К этим березкам, небу и озерам осталось добавить для полноты картины только покосившуюся деревянную изгородь. Хорошо знакомый читателям Game.EXE Николай Барышников говорит что-то о грибах: то ли их решили в игру включить, то ли, наоборот, включать в игру категорически отказались...

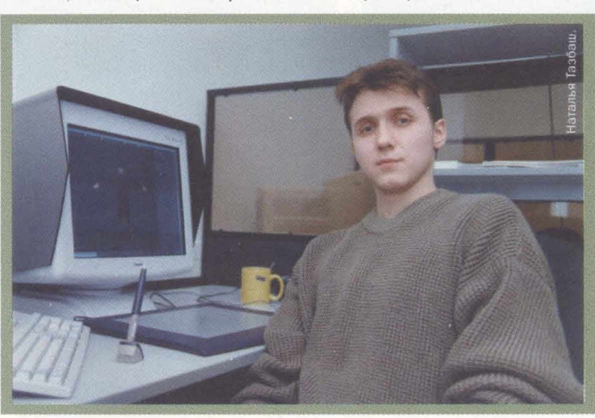

Программист графического движка Юрий Крячко.

Обсудив все детали ролика, мы оказываемся в эпицентре "Второй мировой". Обладатель отдельного кабинета Олег Медокс безуспешно пытается разом отбиться от многочисленных поклонников на многочисленных же форумах в Интернете. Никак не хотят понять люди, что 166 человек, круглосуточно работающих над продолжением "Ил-2", — это очень приличная цифра. Кстати, тут же представилась возможность полетать на трех новых самолетах для "Ил-2", один из которых — реактивный — несет на борту аж 45 снарядов...

Рядом с людьми Медокса — разработчики из "1С". Командует ими, между прочим, майор ВВС в отставке, выпускник академии Жуковского Александр Болтович. Он и Медокс выделяются на фоне прочей девелоперской братии невероятной для гейм-дизайнеров осанкой. Все остальные, как и положено, сутулятся. Майор Болтович встречает делегацию у входа широкими объятьями и почти без пауз начинает нагнетать в вашего корреспондента информацию под высоким давлением. Остается лишь восхищенно кивать и делать маловразумительные заметки в блокноте "Юбилейная конференция общества "Инженеры нефтяники — Информационные технологии".

"Вот здесь у нас производится демонстрация смены времен года". И правда, на экране болдинская осень во всей красе. Полевой фотокор Тазбаш слепит вспышкой, забыв снять крышку с объектива. "Планируется зима, сугробы", — сообщает довольный эффектом майор Болтович и, галантно взяв фотокорреспондента под ручку, подводит ее к следующему компьютеру. Плетусь за ними.

"А здесь вы можете видеть отработку эффектов стрельбы из различных видов оружия". В бездонной синеве фона висит БТ-7А, артиллерийская пушка калибра 76,2 мм. Около орудия вовсю крутится артиллерийский расчет. "Поддерживается полная циклограмма стрельбы", — сквозь шум канонады с нежностью в голосе сообщает майор Болтович. И то правда: офицер старательно ищет цель в бинокль, потом говорит что-то неслышное, дает отмашку, один из бойцов "приводит в действие спусковой механизм", после чего на экране происходит нечто невероятное, а подающий тянется за новым снарядом в ненарисованный пока ящик. Отсмотрев различные эффекты для пулемета "Максим", ПТРД, минометов калибра 82 и 50 мм (разумеется, эффект стрельбы


Художник Павел Митрофанов, автор текстур ландшафта, наземных сооружений и военной униформы.



3D-моделлер
Владимир Кузнецов.

для них подбирается индивидуально) в режиме замедленного времени, мы становимся свидетелями работы "дульного тормоза".

Знаете ли вы, друзья, что моделирование эффекта стрельбы, не учитывающее "дульный тормоз", теперь не актуально? в курсе ли вы, что в случае использования сего тормоза облако дульных газов после выстрела принимает форму, напоминающую знак "бесконечность"?.. Пока просто корреспондент размышляет над тем, достоин ли он играть в RTS с поддержкой "дульного тормоза", на соседнем компьютере шустрому фотокорреспонденту уже демонстрируют танковый бой.

По зеленому полю ползут несколько монстров — это танки "КВ-1" и "КВ-2". Внезапно в ближайшей рощице появляются силуэты немецких машин... Мы имеем возможность рассмотреть их во всем богатстве деталей — вплоть до лопаты на борту и израненной брони. Майор Болтович с жаром рассказывает, что при создании текстур учтены практически все мыслимые мелочи (как в свое время было сделано в "Ил-2"). Например, в начале войны наши солдаты рисовали красные звезды и номера танков на башне от руки, а немцы — посредством трафарета. Приглядевшись, мы действительно обнаруживаем, что надписи на наших "КВ" сделаны будто бы не совсем аккуратно...

Тем временем на экране разворачивается нешуточная ситуация, и через несколько минут мы получаем множество горящих остовов на фоне зеленой лужайки. Наш гид увлеченно возит камерой над полем брани. "Обратите внимание, у этого танка вывалился двигатель! А вон у того дуло заклинило в положении отката. А здесь поврежден трак..." Размотавшаяся гусеница призывно прячется в густой траве. Ах, ах! У следующей жертвы снесена башня и оторвана взрывом крышка двигателя. Несколько секунд мы пытаемся отыскать недостающие детали и... находим их разбросанными в окрестных кустах. Пожалуй, этого достаточно. Ваш корреспондент осведомляется, каким образом вычисляется траектория полета оторванной башни, и, получив ожидаемый ответ, целиком уходит в себя, переставая реагировать на внешние раздражители.

Дальнейшее вспоминается смутно, как в тумане. Вроде бы мы говорили о дополнительных возможностях для хардкорных игроков. При желании этот самый хардкорный сможет самолично выбрать не только технику к грядущей миссии, но и подобрать экипажи и расчеты из значительного количества кандидатов, каждый из которых будет обладать десятком (а то и двумя) параметров.

Помнится, наш экскурсовод небрежным движением мыши остановил бег ролика и начал показывать интерфейс управления — последний, разумеется, находится пока в самой предварительной стадии, но уже работает. Откуда-то справа выползло меню — как вскоре оказалось, также для "продвинутых" игроков: поведение юнита можно настроить самым тонким образом: например, рекомендовать объезжать холмы, вместо того чтобы карабкаться на них, стрелять на поражение, целясь долго и упорно, вместо того чтобы садить в белый свет как в копеечку, атаковать "мягкие" или же "твердые" цели... Периферическое зрение отметило стандартное ("казуальное") меню управления, в котором все, как в StarCraft: идти, стоять, атаковать, патрулировать.

Все эти слова никак не коррелировались с происходящим на экране, где красота творилась такая, что трогать "резиновой рамкой" никого не хотелось. Но можно, можно — и грузовик с цистерной воды, накренившись в повороте и вращая всеми колесами (доктор, кажется, передние колеса еще и повернулись, но, может быть, это лишь самовнушение), покинул автобазу и, набирая скорость, побежал по дороге. Вид из глаз грузовика — тяжелое симуляторное прошлое — все еще работает, но его грозятся отключить. "Мы хотим уменьшить энтропию, — объясняет подоспевший босс "1С: Multimedia" Юрий Мирошников. — Движок позволяет показывать происходящее под любым углом зрения и с любой высоты, но мы делаем стратегическую игру и хотим остаться в ее рамках".

О ТОМ, ЧЕГО НЕТ

Трагедия происходящего состоит в том, что "Вторая мировая" не покинет стен "1С" по крайней мере еще полтора года. Поэтому рассказывать о предполагаемом геймплее — преступно рано. Все еще может поменяться, и не раз. И все же, пунктиром: игрок командует "ротой специального назначения", боевым подразделением, которое решает особенно сложные задачи в процессе широкомасштабных боевых действий. Под нашим началом окажутся около 100 человек, которые, заняв свои посты согласно боевому расписанию (артиллерийские и минометные расчеты, экипажи танков и проч.), "ужмутся" до приблизительно дюжины юнитов — то есть вполне управляемого объема. Таким образом, не стоит ожидать от "Второй мировой" эдакого подберезового Shogun или очередной ниндзяобразной RTS вроде Commandos.

Перед началом миссии игрок выбирает состав действующих сил и самолично призывает каждого солдата и офицера на его боевой пост. Тотальная взаимозаменяемость — одна из существенных особенностей грядущей игры. В отличие от других RTS, где экипаж подбитого танка в лучшем случае навсегда превращается в пехотинцев, а в худшем — растворяется в астрале, во "Второй мировой" танкист сможет при желании сесть за рычаги управления другой машины (например, захваченной), помочь артиллеристам подавать патроны или заменить убитого водителя грузовика. Верно и обратное — в игре каждая условная обозная кухарка сможет



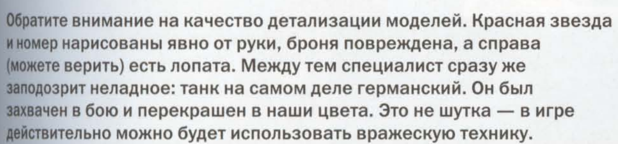
Программист ИИ
Кирилл Иванов.



Модифицированный движок авиасимулятора без особенных затруднений справляется и с крупными, и с дальними планами. Но "Вторая мировая" — это стратегическая игра, поэтому игрок чаще будет пользоваться именно таким видом.



Если я не полностью безнадежен, перед вами "Клим Ворошилов" в интерьере травы. Первая или вторая модификация — мне различить не по силам.



Обратите внимание на качество детализации моделей. Красная звезда и номер нарисованы явно от руки, броня повреждена, а справа (можете верить) есть лопата. Между тем специалист сразу же заподозрит неладное: танк на самом деле германский. Он был захвачен в бою и перекрашен в наши цвета. Это не шутка — в игре действительно можно будет использовать вражескую технику.





Пока армии воюющих сторон еще не развернули здесь полномасштабные боевые действия, "Вторую мировую" можно использовать как генератор гениальных пейзажей русской народной природы. Посмотрите, какие шедевры нам удалось создать всего за пять минут работы с летающей камерой.



Бой закончен. Время собирать башни. И крышки двигателей.



Орудийный расчет за работой. Поддерживается, как упоминалось, полная циклограмма стрельбы. То есть они даже затыкают уши.

управлять танком. Никто не гарантирует, что танк будет двигаться в нужном направлении и стрелять по чужим, но принципиальную возможность подобного поворота событий разработчики хотят оставить. Фокусы эти возможны только при введении в игру приличной ролевой системы с полагающимися характеристиками, ФИО и фотографией в документе. Пока непонятно, сможем ли мы запомнить поименно всех солдат из своей роты, но инициативу девелоперов лично я всячески поддерживаю.

Кстати, вот вам еще из области вероятного: в некоторых миссиях на карте (немаленькой, судя по всему) будут разворачиваться настоящие сражения, влиять на которые мы, командиры спецподразделений, никак, понятное дело, не сможем. Зато оказаться под перекрестным огнем или отвлечь на себя внимание превосходящих сил противника — вполне.

Таким образом, "1С" пытается сделать две игры в одной. Снаружи — убийственно красивый и детализированный конкурент проектам вроде Sudden Strike с уклоном в тактику. Несколько фиксированных видов "сверху и чуть вниз", "резиновая рамка" и атака по правой кнопке. В принципе, больше ничего и не требуется. Внутри — люди-легенды, всплывающие из ниоткуда меню с тонкой настройкой ИИ, возня с личным составом, эффект "дульного тормоза" и скрытая густой травой крышка двигателя. Если это будущее тактического жанра, мир движется в правильном направлении.

P.S. После бомбежки с воздуха на земле будут оставаться огромные воронки, которые можно будет использовать в тактических целях. Диаметр воронки после залпа еще не утвержденной 807-миллиметровой пушки не сообщается.

P.P.S. Любителям симуляторов: все технологические достижения, обкатанные на движке "Второй мировой", будут использованы в СЛЕДУЮЩЕМ симуляторе товарища Медокса. Мой вариант названия СЛЕДУЮЩЕГО симулятора товарища Медокса — "Ил-3" — Олегу отчего-то не понравился.

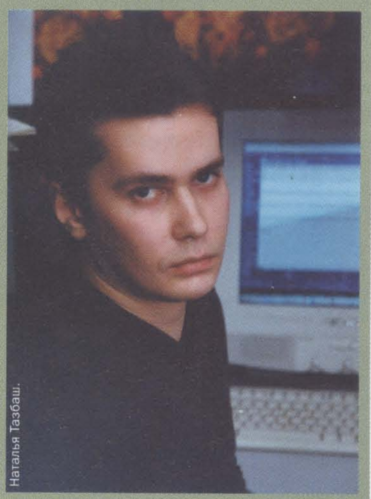
ОТ РЕДАКЦИИ. Выражаем искреннюю признательность Юрию Мирошникову, Олегу Медоксу, Николаю Барышникову, Александру Болтовичу, Светлане Метелкиной и всем-всем-всем сотрудникам "1С" и "1С:Maddox Games", стоически терпевшим зондеркоманду Game.EXE как при непосредственном контакте на своей территории, так и во время виртуальных консультаций при подготовке этого материала.



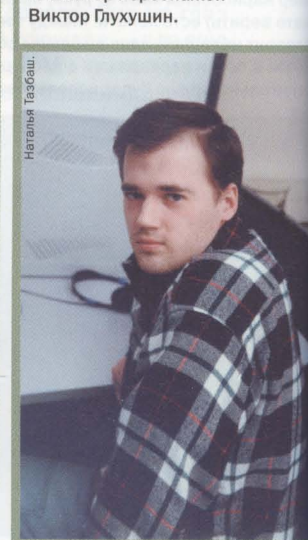
Абсолютный шедевр сегодняшнего номера: авторская картина "По колено в траве, или Подающий вручает заряжающему невидимый патрон". В полной версии игры патроны, разумеется, обретут видимость.



Стоит ли говорить о том, что танки во время марша оставляют за собой дымный след, а из-под гусениц летят комья грязи? Да, а когда механик-водитель вдруг жмет на тормоза, пыль догоняет машину, на секунду скрывая ее от восхищенных вашекорреспондентских глаз.



3D-моделлер наземной техники Владимир Верюгин.



Аниматор персонажей Виктор Глухушин.



MOBILE FORCES

www.mobile-forces.com

ДЕМО-ВЕРСИЯ

Замаскированный под клон Counter-Strike добротный тактический шутер, тайком возвращающий игроков в древнее однопользовательское русло.

Особенности

Использование очень необычных видов оружия и средств передвижения, замысловатая архитектура и обилие открытых пространств, пиротехнические изыски Rage, душевно исполненные на технологиях Unreal Tournament.



МОТОПЕХОТА

Фраг СИБИРСКИЙ

Мы не пишем о командно-спортивных играх. На то есть внятные соображения, которые, кстати, были довольно подробно изложены в предыдущем номере. Счастлив сообщить, что со спортивно-командной Mobile Forces (MF) вы близко познакомитесь сначала в рамках первого, а затем и последнего взглядов. Почему? Во-первых, это весьма и весьма необычный представитель вида. Во-вторых, игра изготовлена богоравной компанией Rage Software, имеющей сезонный абонемент на посещение всех рубрик нашего издания. Шучу, конечно же, шучу.

Позвольте, я расскажу вам одну поучительную историю. Жила-была талантливая, когда-то подававшая большие, а ныне транслирующая несколько меньшие надежды компания. И твердо вознамерилась она втиснуться на забитый до отказа рынок командных видов кибер, так сказать, спорта, к каковым относятся Tactical Ops, Counter-Strike плюс состыковавшаяся с ними Global Ops. Но так как компания была одаренная, вышел у нее не простой C-S-клон, а напоминающая C-S издали игра, наделенная нимбом фирменного стиля.

От всех прочих баскетболов с оружием MF отличает прежде всего мощнейший однопользовательский режим. Можете посчитать нас старомодными, но вся редакция Game.EXE по-прежнему верит в то, что любая совокупность битов, претендующая на звание "игра", должна доставлять хотя бы минимальное удовольствие индивидууму, блокированному в четырех стенах на восемьдесят первом этаже небоскреба с нефункционирующими лифтами. Демо-версия Mobile Forces остроумна с любой точки зрения. Но ее феноменальная развлекательность, порожденная совместными усилиями многомудрого искусственного интеллекта союзников и противников, универсальной планировкой заданий и удачной классификацией бойцов, дозволяет счесть MF продуктом игровой, а не спортивной жизнедеятельности. Это натуральный тактический шутер от Rage, съевшей четвероногое на военном деле, пусть и с чрезвычайно расширенным многопользовательским режимом.

СПЕЦНАЗОВСКИЙ ПОЛДЕНЬ

Ни одна из внутренних команд многоплановой Rage Software никогда не делала FPS. Поэтому основная атрибутика MF позаимствована у грандов жанра: от последней редакции движка Unreal, на которой помешался весь белый свет, до оружейного магазина и методики построения карт. Тем не менее ни от одной из характерных для, скажем, знаменитых Incoming и Hostile Waters черт ливерпульское содружество не отказалось. Mobile Forces — довольно-таки странный командный FPS. Огромнейшие красочные взрывы, с которыми лощеный Unreal Warfare справляется не хуже, чем старый-добрый-домашний nfiniteFX, бескрайние холмистые просторы с редкими и угловатыми строениями, обилие четырехколесных средств передвижения, до сей поры в подобиях C-S невиданных. Словом, этакий спецназовский вестерн.

Кроме того, в демо-версии нам предложена именно что мексиканская карта в самых плодотворных традициях Дикого Запада, и "Хаммеры" да песчаные багги очень органично смотрятся на фоне наспех срубленных салунов и глиняных крепостей.

Все же MF изготовили руки, не привыкшие полагаться на нож и штурмовую винтовку. Текстуры и модели оружия & бойцов довольно простые, грубоватые даже, словно и впрямь сработанные мексиканскими крестьянами в сдвинутых на затылок сомбреро. Баллистика вдобавок примитивнейшая, но что за роскошная физика у колесных аппаратов! Автомобили замечательные, очень профессионально подвешены камеры слежения, а крепости спроектированы из расчета на глобальное сражение с использованием самых разнообразных средств.

Это вам не обычное бесшумное скольжение двух отрядов, с редкими вспышками огня и мгновенно обрывающимися воплями. В пустынях, доках, на лесопилках, арктических базах, на железнодорожных станциях и складах, в аэропортах и водостоках MF вы будете убивать друг друга с почти эпическим размахом. До небес взмывают огненные грибы, сыплются из-за облаков раскаленные обломки, катятся под откос горящие багги. Бойцы стреляют, раскатывая верхом на джипах, садят почем зря из здоровенных гранатометов, снимают водителей из снайперских винтовок, взрывают склады горючего, воюют широким фронтом. Задание в демо-версии символическое: четыре минуты удерживать расположенный в центре крепости выключатель. И только под пером Rage оно могло породить столь широкомасштабную баталию.

Разработчик
Rage Software (Rage - Dundee Studio)
www.rage.com

Издатель
Majesco Entertainment www.majescosales.com

Дата релиза Лето 2002 г.

Объем демо-версии 43,8 Мбайт (см. ее на нашем диске)

Системные требования
Windows 95/98/2000/ME/XP, Pentium II 450 (рек. Pentium III 700), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.0.

В Mobile Forces сражаются две команды по четыре бота или человека, но поверить в это нелегко. Кажется, что дерется добрая сотня, до такой степени боевая композиция Rage разнообразна и зажигательна. И отнюдь не бестолкова. А ведь всего-то дел: недетские взрывы, открытые пространства, высочайшая скорость передвижения и зверские виды оружия.

СЧАСТЬЕ ДЛЯ КАЖДОГО

Орудием номер один, без сомнения, служит фантастических габаритов переносная индивидуальная турель. Каждый второй участник таскает с собой гипертрофированный пулемет Гэтлинга на внушительной подставке, не приспособленный для стрельбы в движении. Стоит поставить турель на землю — и укрепленная огневая точка готова. Команды довольно четко делятся на атакующее звено и звено поддержки, — и вот как раз поддержку-то турельщики оказывают основательную. Идея не нова, нечто подобное уже промелькнуло в Team Fortress, но в стремительную среду MF турели вписываются куда как уместнее. Для снайперских винтовок, дробовиков и автоматов экологическую нишу представляет замысловатая архитектура крепости, со множеством лесенок, узких переходов и мостиков, где турель разместить не так-то просто. К тому же наличие в арсенале титанической огневой единицы сводит к минимуму общее количество спецснаряжения, а без бронежилета и гранат, как известно любому поклоннику C-S, или TO, или MO, много не навоюешь. Гранаты и мины с дистанционным управлением здесь, между прочим, чудовищного радиуса действия.

Уже вооруженному до пломбы в коренном зубе головорезу предписано десантироваться на горячий пятачок при помощи рискованного маневра: багги атакуют трамплин, взмывают высоко над стенами крепости и осыпаются на головы снайперов и турельщиков. А если учесть, что в чрево багги или джипа при большом желании можно усадить сразу трех членов группы, ощущения по приземлении гарантируются незабываемые. Подвеска исправно работает, летят искры, передачи переключаются, тормоза скрипят, а простреленные колеса роковым образом влияют на маневренность. Бензобак расположен именно там, где и должен быть расположен, и, разумеется, с вожделением ждет точного одиночного попадания.

Искусственный интеллект в Mobile Forces грандиозен. Командная борьба по локальной сети (другие режимы в демо-версии недоступны) — всего лишь раскрытый над головой упоенно сражающегося одиночки финансовый зонтик. Я утверждаю, что Rage Software совершила настоящую диверсию в мире командных шутеров и джоггеров. В последнее время слишком много внимания уделяют многопользовательскому режиму. Rage поставила многопользовательский на место. Подумать только! Вместо того чтобы тренироваться с послушными ботами, а затем применять полученные навыки в жестоких товарищеских побоищах, игроки в Mobile Forces будут разминаться во время схваток с живыми соперниками. И только потом, набрав хорошую форму, биться с быстрыми и безжалостными роботами!

В общем, не знаю, что там в скрытной Rage Software думают и почему тянут с выпуском Mobile Forces (уже состоялся первый перенос — с конца весны на начало лета), но такой отчаянной и азартной игры в Ливерпуле не делали со времен Expendable. Даром что командная.



Если что и может убедить нас, что компания Rage перешла на движок Unreal Tournament, так это первая комната в логове спецназовцев MF, без зазрения совести скалькированная с первой комнаты в логове спецназовцев в Tactical Ops. Личное нововведение Rage — силовые поля, не позволяющие проклятым террористам пастись на чужом складе.



Советую обратить внимание на утонченную архитектуру мексиканской крепости. В ней можно годами воевать, честное слово. Ну и на сам полет, а также на умело закрепленную камеру тоже полюбуйтесь.



Ну, это игра от Rage Software или как? После каждого выстрела из гранатомета в MF до краев наполняешься законной гордостью. Бабахает так, что видно с любой точки карты.



Снайперски убрать водителя или прострелить бензонасос в Mobile Forces — самое милое дело.

BEAM BREAKERS

www.beambreakers-online.com

ДЕМО-ВЕРСИЯ

Ярчайший, незабываемый экскурс в мир автомобилей на антигравитационных подушках, небоскребов, энергетических матриц и силовых лучей.

Особенности

Динамичнее, чем кино, выразительнее, чем комикс, основательнее, чем литература. Потрясающая графика, сотни аэромобилей на траверзе, великолепный, до мельчайших деталей продуманный город, ураганный звук.

Футуристическая гоночная аркада

ШОКЕР

Фраг СИБИРСКИЙ

То, что обещало быть ни к чему не обязывающим путешествием по серенькой демо-версии от никому не известного немецкого разработчика, обернулось самым ярким, безумным, пронзительным игровым опытом за последние пять-шесть лет моей сознательной жизни. Я потрясен до глубины своей тайно ищущей романтики души. Я пронзен насквозь. Я парализован. Я окрылен. Я убит. Я влюблен. Я шокирован.

Друзья. Если вы хоть немного, хоть самую малость любите фантастические книжки в бумажных или твердых обложках, фантастические фильмы, фантастические картины, стихи или комиксы, то не вздумайте даже краем глаза смотреть на Beam Breakers (BB) от студии Similis. Эта игра разобьет вам сердце, вырвет душу, высосет мозг и иссушит кожу излучением неподдельного будущего.

Вы, наверное, видели эту сверкающую реальность в “Бегущем по лезвию бритвы”, “Назад в будущее-2” или даже “Пятом элементе”, уродливом их отражении. А то и в “Судье Дредде”. Обыкновенный город, чаще всего Нью-Йорк, перенесенный на километр вверх, наделенный воздушными средствами сообщения: левитирующими кабриолетами, такси, грузовиками, аэробусами и каретами “скорой помощи”, миллиардом летящих огней от асфальта до смога. Если в свое время вы потрудились открыть книжку Азимова, Хайнлайна или Бестера, то представляете, как такой город устроен, для чего в нем нужны антигравитационные двигатели, силовые линии, энергетические поля и направляющие лучи.

И в том, и в другом случае вы сталкивались с подделкой. Будущее представало то лакированным и светленьким или безысходно мрачным, то поддерживаемым силовыми рассуждениями, направляющими объяснениями и антригравитационными обоснованиями. И только компания Similis предлагает вам настоящее, неразбавленное грядущее.

ВБРОС

Прикоснитесь к увесистой (116 Мбайт), заряженной на максимальные системные требования демо-версии BB с тремя однопользовательскими заданиями, двумя картами для мультиплейера, четырьмя машинами и обучающим режимом. Вы переживете всю гамму ощущений хоккейной шайбы после вбрасывания.

Similis выплевывает вас в перевернутую бездну города, прямо в сверкающие огни, аэробусы, небесные такси, вой сирен, стон клаксонов, билборды и решетки, башни и крыши, в фантастический хаос и круговерть, построенные на самодельном движке и непостижимым образом живущие в предельных настройках на Pentium III 750 и графическом акселераторе с 32 мегабайтами памяти. Маленькая Италия и большой Нео-Йорк воспроизведены немцами с дотошностью путеводителя, а как можно не узнать эти гигантские американские горки в Центральном парке, это огромное вертикальное кольцо из аэромобилей над Бродвеем! Улей все не кончается, и временами вокруг вьется до четырехсот стальных ос со всеми полагающимися мигалками, маячками, огоньками и бликами на хроме и стеклах. И звук — набор дорогих колонок, отпозиционированных по науке, живо воскресит в памяти последнее посещение кинотеатра с трейлером второй части “Звездных войн”. Постепенно понимаешь, как хитроумно устроен завтрашний мир: весь нейтральный городской транспорт движется по закрепленным маршрутам — произвольно пронзающим три измерения силовым лучам, если обратиться к научно-фантастическим терминам и определениям. Таким образом у Similis, во-первых, создается видимость деловой активности Нео-Йорка; во-вторых — достигается богатый фон из движущихся между верхними этажами небоскребов машин при минимальных технических затратах; и, в-третьих, закладывается надежный фундамент для основного действия. А именно для безумной карусели самоубийц между мирно плывущими по своим лучам аэро добропорядочных горожан.

В BB имеются две категории пилотов, живущих не по обывательским законам лучей. Конечно же, это камикадзе из соперничающих банд аэромобилистов и назойливые полицейские слепни, жалящие электрическими разрядами. По структуре Beam Breakers — цепочка высокоскоростных заданий по угону машин и банальных гонок по совершенно ненормальным маршрутам, с искрами от бортовых контактов и полицейским преследованием. Разработанная Similis физическая модель про-

Разработчик	
Similis Software	www.similis.com
Издатель	
Fishtank Interactive	www.fishtank.de
Дата релиза	2 кв. 2002 г.
Объем демо-версии	116 Мбайт (см. ее на нашем диске)

Системные требования

Windows 98/ME/2000/XP, Pentium II 400 (рек. Pentium III 750), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. карта с поддержкой T&L, 64 Мбайт), DirectX 8.1.

Системные требования

Внимание: демо-версия работает ТОЛЬКО с драйверами DirectX 8.1.



SERIOUS SAM™
КРУТОЙ СЭМ: ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ
Русский перевод под редакцией ст.о/у Goblina
2 COMPANY
GATHERING OF DEVELOPERS
CROTEAM
gamespy
Логрус
1С®
ФИРМА "1С"
эмблема Croteam, Serious Sam и эмблема Serious Sam являются товарными знаками Croteam, Ltd. Godgames и эмблема Godgames являются товарными знаками Take 2 Interactive
Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. © Take 2 Interactive Software, 2002. Все права защищены. Перевод на русский язык и распространение
версии по лицензии Take 2 Interactive Software, 2002. © Перевод на русский язык ООО "Логрус.РУ", 2002. Исключительное право на издание и распространение игры Serious
России и странах СНГ принадлежит компании "1С".

сто феноменальна. ТАК поведение аэромобилей не моделировал еще никто и никогда. Неоднократно виденная на экране инерция, вращение вокруг оси при столкновениях, отчаянные нырки на отключенном антиграве и рывки на ускорителе с рыскающей кормой, а также парение, распределение реактивной тяги по осям и прочие мелочи, о которых мы столько читали, воплощены идеально. Аэромобили могут вести себя только так — и никак иначе.

ОБВАЛ

Но и это еще не все. Огромный город процентов на сорок разрушаем. Аэромобиль пробивает застекленные этажи небоскребов, крушит опоры и парящие островки безопасности, прошивает рекламные билборды и обрушивает вниз невообразимое количество всякой дряни. Скажите, ну кто мог ожидать от мирной Similis, когда-то разводившей овец и сеттлеров, такой режиссерской хватки и разрушительной прыти! Кампания из пятидесяти семи заданий в деловых кварталах, зонах небоскребов и небесных трущобах. Доблестное, необъяснимое внимание к деталям. У каждой из пяти банд — свой стиль и свои аэро. Всего в нашем распоряжении окажется 30 вариантов аэромобилей в пяти грузовых классах, повозок со всех уголков света, от самых разных производителей, — и за пределами Нео-Йорка сразу же приятно подразумевается аналогичный мир.

Играть пока не очень получается. Слишком все вокруг необычайное, красочное и щедрое, чересчур настоящее. За угоны аэро карают быстро и сурово, участников незаконной гонки разбрасывает встречным потоком грузовиков и пожарных машин по самым отдаленным уголкам Маленькой Италии. Перед нами суровая классическая фантастика, где все делается всерьез, и уровень Beam Breakers настолько высок, что сравнивать ее с какой-нибудь там New York Race просто бессмысленно. Это не аркада по фильму, это всепоглощающий аэромобильный экшен в духе эпохальных Carmageddon или Quarantine, игра из тех, что держатся на атмосфере абсолютно вымышленного мира в той же степени, что и на самом действии. Выход полной версии Beam Breakers станет событием, сравнимым с рождением Фонда, открытием киберпанка, основанием Амбера и разбитием бутылки шампанского о корпус "Звезды Смерти".

Рад добавить, что публикует одну из лучших фантастических игр, когда-либо выходивших на ПК, крупный немецкий издатель Fishtank Interactive, приложивший и прилагающий руку к таким замечательным и независимым играм, как Call of Cthulhu, Aquanox, Arx Fatalis и Evil Islands (больше известным как "Проклятые Земли"). Как вы могли заметить, все они пользуются и пользовались самым пристальным вниманием нашего издания на всех стадиях разработки, так что близкое знакомство с коммерческой версией Beam Breakers вам стопроцентно гарантировано.

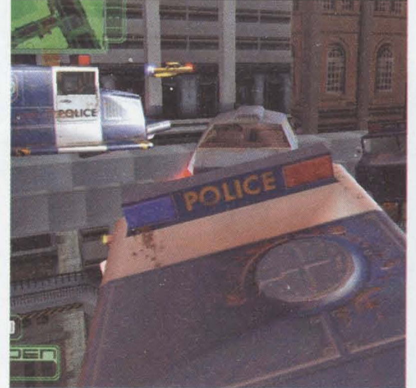
Я же... не буду ждать полной версии и вряд ли стану писать о ней. Зачем? Она ничего не изменит. В моих глазах Similis уже обрела статус небожителя, на пустом месте сотворив гениальную игру, одну из лучших игр 2002 года. И это уже само по себе — фантастика.

Мнение об игре

"С появлением Beam Breakers лицо футуристических игр (и не только экшена!) навеки изменилось. Те игры-башни, что когда-то доминировали в небе индустрии, теперь выглядят игрушками рядом с гигантом из цемента, стекла и стали, изготовленным Similis Software. Страшно красивый, просторный, неожиданный BB нависает над былыми башнями, придавая термину "небоскреб" совершенно иное значение", - считает Скотт Штейнберг (Scott Steinberg), сайт PC Gamer (www.pcgamer.com).



Чрезвычайно удобная для подвигов камера. Аэромобиль рыскает так, что сердце выскакивает из груди и оставляет пятно на потолке.



Живыми полиция аэромобилистов не берет. Несколько разрядов, красивый взрыв — и еще одна замечательная демонстрация возможностей физической модели BB.



Гонки по незаконно наведенному лучу — одно из самых острых развлечений в фантастическом Нео-Йорке. Участвуют шесть машин, их антигравы и ускорители.



Аэромобили напоминают аквариумных рыбок. С разных точек их циркуляцией можно любоваться часами.

ТОЛКОВАНИЕ ВДОХНОВЕНИЙ

В апреле завершился традиционный месяц открытых дверей, уже пятый год подряд проводимый редакцией журнала Game.EXE при поддержке издательского дома "Компьютерра" и московской мэрии. Каждый день редколлегия вашего любимого журнала встречала сотни любознательных посетителей, стремящихся поближе познакомиться с закулисной механикой журнального организма. На их вопросы отвечал неизменно приветливый главный редактор издания Игорь Михайлович (в редакции пять сотрудников, носящих это гордое отчество!) Исупов, а в это время завзятый кулинар арт-директор Денис Гусаков (конечно, не без помощи шеф-повара издатдомовского кафе "Vtyltkm") выпекал новую порцию фирменных .EXE-блинов. Блюдо пришлось по вкусу даже мэру города Юрию "Тоже, Как Ни Странно, Михайловичу" Лужкову, навестившему ведущее компьютерное СМИ-издательство страны солнечной субботой, сразу после празднования всемирного Дня космонавтики. Как и многие верные читатели до него, Юрий Михайлович задал, наверное, самый популярный вопрос: "Откуда журналисты .EXE черпают вдохновение?".

С удовольствием отвечаем на него, друзья! Разумеется, не сполна, поскольку интимные отношения Автора и Музы священны. Ограничимся заголовками. Древнее искусство сочинения заголовков подчиняется ряду строгих правил, нарушать которые журналист не вправе. Главное — чтобы заголовок не был взят из головы: издревле броские словеса для венчания материалов принято экспроприировать из любых доступных творцу внешних источников. Майский номер Game.EXE — блестящий пример заголовочного профессионализма.

Блок рецензий открывает материал "Поставь мою пластинку, джедай" (игра **Jedi Knight II: Jedi Outcast**). Название навеяно популярной песней жены Гая Ричи (Guy Ritchie) и, одновременно, издевательским, клубным, ее перепевом. Последующая "Супервубинда" Андрея Ома (**Warlords: Battlecry II**) и эпатажного итальянца Альдо Нове отсылает нас к "продвинутой" (говорят, что некто Проханов теперь тоже архипродвинут — к чему бы это, г-н Ом?) европейской литературе и запасникам магазина "Дом книги" на Новом Арбате. И вновь музыкальные цитаты! На этот раз в ход пущен клейкий репертуар разухабистого easy listening-коллектива "Нож для фрау Мюллер" (она же цитата из пьесы Э.Радзинского "Еще раз про любовь") — это, разумеется, "Лучшая девушка в СССР" и **Grandia II**. Проект **RIM: Battle Planets** удостоился хлесткого восклицания "Лошадью ходи!" из народной трагикомедии "Джентльмены удачи". Связка литература-музыка-кино укрепляется "Бухтой грусти" (**WarCommander**), суффиксом названия книги Кристофера Муна "Ящер страсти из бухты грусти". В оригинале, кстати, "melancholy cove".

"Убил — выпил" — **Blood Omen 2**. Здесь сложнее, явных первоисточников не найти. Интуитивно напрашивается сакраментальное "упал — отжался", боевой девиз красноярского генерал-губернатора Лебедя А. Зато "Кетаминовая дыра" (**Dungeon Siege**) нагло утянута из "Безумного Сесила Б." режиссера Джона Уотерса (John Waters): один из персонажей фильма, сторонник нетрадиционных методов релаксации, констатировал попадание в указанную дыру в самое неуместное время, при попытке вооруженного налета. А вот "Несмертельное оружие" (**Dark Planet: Battle for Natrolis**) пространных комментариев не требует — в отличие от "Побега с подлодки" (**The Secret of the Nautilus**) двоечницы Марии М. Аримановой. Оскоромилась. Навыдумывала. К счастью, с данным заголовком связана оправдывающая его история: оригинальная авторская шапка "Побег с подвоной длодки" (орфография верная) ББ счел слишком длинным и укоротил единым взмахом главредной шашки.

Далее — по классике! "Всё полно богов", сладкая двойная цитата. Заголовок для **Freedom Force** был изначально изложен философом Платоном и чуть позже повторен сирийцем Ямвлихом, который вообще ввел традицию комментирования Платоновских диалогов. Тяжелая артиллерия между тем продолжает бить гордой прямой наводкой: Ф.М.Достоевский, чуть надкусанные "Униженные и оскорбленные" (**Jane's Attack Squadron**).

Далее следуют Александр Металлургический (**Heroes of Might & Magic IV**) и Андрей Ом (**Diggles: Myth of Fenris**) с внебюджетными передовицами. К счастью, г-н Металлургический дает оправдывающие его показания в самом материале, а Андрей Ом, друг, товарищ и брат не требующего транскрипции Питера Молиньё, многозначительно мохнатит брови в сторону как "Пети и волка" С.С.Прокофьева, так и жаргонно-наркоманского "bad trip". Михаил Судаков несознательно подогревает кастрюльнические настроения "Возвращением короля" (**Tony Hawk's Pro Skater 3**) ДжРРТ.

"А откуда взялся дельфин?" — не вытерпев, вскричал ББ. А "Дельфин сдох" (**Might & Magic IX**) меж тем взялся из культового "Гудзонского ястреба" с Б.Виллисом в гл.р. За сим заголовок был немедленно утвержден.

Читайте полный список правил и повадок журналистов .EXE в талмуде "10000 душеполезных дел, которыми можно...".

Александр ВЕРШИНИН.

РЕЦЕНЗИИ



STAR WARS: JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

www.jedioutcast.com

Сладкий попартовый слэшер

РЕЙТИНГИ

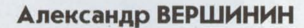
Сложность	любая
Графика	4,9
Сюжет	3,9
Музыка	5
Звук	4,5
Управление	4,1

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,8

Ужасные уровни, скудный сюжет, но – затмевающие всё лазерные мечи! У хозяев Star Wars есть набор безотказно действующих индульгенций, которым они не стесняются давать ход.

Дамным дамно.
Б даекой даекой гаактике.
Двездные войны!
Рыцарь дзедаев, часть бтарая.
Дзедайский изгой.

НАШ ВЫБОР



ПОСТАВЬ МОЮ ПЛАСТИНКУ, ДЖЕДАЙ

Александр ВЕРШИНИН

С 1994 по 1997 год игра выходила под названием "Dark Forces", поэтому перед нами одновременно еще и третья часть удивительных приключений наемника и джедая Кайла Катарна (Kyle Katarn) во вселенной Star Wars. В очередном приключенческом раунде Кайл вновь ищет и находит свой лазерный меч (в оригинале "сабля" — lightsaber) — и не только. Что гораздо более значимо, наш бескомпромиссный коммандо окончательно обретает доверие и поддержку республики LucasArts, а это момент эпохальный.

ТОТЕМНОЕ ЖИВОТНОЕ

Понимаете, до сих пор сенат LucasArts относился к серии Dark Forces с известной долей подозрения. Даже несколько уклончивое название игры — и то не без задней мысли: оно использует минимальное количество ключевых слов, услышав которые, помешанные на Star Wars пубертатные маргиналы мгновенно забывают о повседневной жизнедеятельности и превращаются в одержимых отморозков. Делай с ними что хочешь.

Отсюда вполне умеренный успех предыдущих частей Jedi Knight. Другое дело — Jedi Outcast (JO). В шестисловном (!) названии игры упакованы четыре триггера, причем главноволшебное "джедай" повторяется дважды. Сходным образом в мозголомной передаче "Телепузики" практикуются двух-, четырех-, восьмикратные рефрены. Чтобы осознание настигло киндеров единственно верным, кристально чистым приходом.

Баста, карапузики!

Специально для Jedi Outcast приобретен и утилизирован главный графический движок нового тысячелетия, Quake III: Arena. Сражения на лазерных мечах в JO дольше, лучше и зрелищнее, нежели в оригинальной киноэпопее. Игре наконец-то дан карт-бланш на использование важных персоналий вселенной — Люка Скайуокера (Luke Skywalker) и Лэндо (Lando Calrissian). Оба активно участвуют в потасовках. Люк показывает класс с саблями. Тем временем невидимый большой симфонический оркестр безостановочно наяривает один фирменный SW-марш за другим, сводя республиканские мелодии с имперскими треками на лету. Full monty, full throttle. LucasArts открыла настежь погреба, и Jedi Outcast вываляли в их содержимом до состояния смолы-и-перьев. Прилипло почти все.

А СКОЛЬКО У ВАС МИДИ-ХЛОРИАН?

Если вы собрались рубиться в Jedi Outcast с видом от первого лица, немедленно прекратите чтение данного материала, передайте свою копию игры более разумному представителю человечества и накажите самое себя каким-нибудь нелицеприятным образом. JO несет зверский заряд освежающего визуального фана и игнорировать его несусветно глупо — хотя для проформы предусмотрены оба вида, и от первого лица, и от третьего. Упрямцы и твердолобы будут попросту не в струе: когда окрестные фрики соберутся обсосать самые вкусные моменты видеоразврата, тори окажутся на мели и вне теплого течения беседы. Игноранты не смогут разделить восхищение изящным поворотом кисти, сопровождающим, вкупе с аутентичным шипением, раскрытие и свертывание лазерного меча. Они будут насупленно тупить в углу, когда речь зайдет о силовой акробатике, матричных пробежках по стенам и несусветных воздушных сальто. Вероятно, для них станет новостью дня даже такая ноу-хаумелочь от JO, как смещение вниз и уютное покачивание курсора — что происходит только тогда, когда Кайл опускает оружие и бежит, не балуясь стрельбой на ходу.

Разработчики	
LucasArts	www.lucasarts.com
Raven Software	www.ravensoft.com
Издатель	
LucasArts	www.lucasarts.com

Системные требования

Windows 98/ME/2000/XP, Pentium II 350 (рек. Pentium III 500), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM (рек. 24x), DirectX 8.0+, 620 Мбайт на жестком диске.

Энергетическое и прочее оружие в игре атавистично и, по-хорошему, должно быть дезавуировано после третьей по счету миссии. Наконец-то! Компромиссов в подобных основополагающих вопросах у игр с названием "Jedi Knight" быть не должно вообще. Джедай пользуется ТОЛЬКО МЕЧОМ И СИЛОЙ, все остальные модные военные аксессуары выглядят в его руках неаргументированно. Представьте себе Дарта Вейдера (Darth Vader), увешанного гранатометами, бластерами и фотонными излучателями. Дерзните нарисовать джедай-мастера Йоду (Yoda), крошечного зеленого гремлина, с шестиствольным плазменным пулеметом наперевес. Абсурдистский натюрморт. Легендарные герои входят в наполненную имперскими штурмовиками комнату налегке, с пустыми руками, и покидают ее, полную мелко нашинкованных тушек, в столь же легкомысленном ключе. А хорошо бы еще рвать стены руками — как простая девушка Элен Рипли (Ellen Ripley) в последних, самых гениальных "Чужих"!

LAST NIGHT JEDI SAVED MY LIFE

По-хорошему, лазерный меч является единственным необходимым и достаточным условием для игры в Jedi Outcast. Друзья мои, КАК он реализован! Смертоносное, изящное, "анахроничное", по легенде самого Лукаса, оружие, меч всю дорогу тихонько и злобно шипит патентованным SW-эмбиентом. Тусклое цветное сияние не дает света, зато меч гарантирует "размазанный" эффект (словно при ночной съемке фотоаппаратом с широко и надолго раскрытой диафрагмой) при резком взмахе. Входящие энергетические снаряды блокируются и возвращаются адресату автоматически, поскольку на ручное управление вам наверняка не хватит ни реакции, ни сноровки. Ведь вы на самом деле не джедай с гипертрофированными молниеносными рефлексами, так? Косить обезумевшую пехоту противника легко и приятно: имперцы и контрабандисты выходят из игры с одного удара, оставляя неприятный черный дымок и теряя конечности. Это не ваше бедро, девушка? Три доступные боевые стойки отстегиваются Кайлу не сразу. Каждая диктует темперамент атаки, скорость, силу и амплитуду работы световым лезвием. Один стиль объединяет серии ударов в монолитный танцевальный номер, другой, не маскируя грязную мясницкую работу красивыми па, диктует быструю и безжалостную сечу живого сырья налево и направо. Странно, что чарующий балетный слог, наиболее подходящий для спарринга с другими счастливыми обладателями лазерных мечей, гарантируется Кайлу с самого начала игры. В курс дровосека, идеальный при стычках с беспокойными стадами слегка возбужденных имперцев, нашего джедая посвящают чуть позже. Разумнее было бы инвертировать последовательность.

Крошить штурмовиков не надоедает никогда, но действительно сверхъестественную зрелищность и эстетику JO демонстрирует только в сабельных дуэлях. Радужная многозначность окрасов мечей обеспечивает экстраординарный слюноотделительный рефлекс: вы позволите десять раз к ряду зарубить Кайла, только чтобы вновь полюбоваться очередным смертельным финтом в предусмотрительно припасенном садистском режиме "Slow Motion Death". Следующая стадия — оказать вооруженное сопротивление. Джедайская забава осложняется медвежьей неуклюжестью управления и скованностью фиксированных атак. Очень часто приходится искусственно расширять амплитуду удара, сопровождая оный поворотом в искомую сторону. Мечи с воем сталкиваются и отлетают друга от друга в фонтане сказочных брызг. Бойцы то и дело взмывают в воздух, выкидывая несусветные коленца и стараясь с наскоку нанизать противника на световое острие, — солистам Большого такая хореография не снилась и в самом авангардном фантазме!

Наконец, пара сабель схлестывается в блок с ослепительной ядерной вспышкой, и фехтовальщики застывают нос к носу в полных эмпатии позах. Идеальный момент для использования Силы! Чтобы конкурент не скучал, рекомендуется его слегка придушить — Кайл это может. Поднять в воздух, основательно встряхнуть, выбить пыль, постучав беспомощным тельцем об окрестные стены. Блокировали Grip? Попробуйте Push. Сабельный блок выигран, а приверженец темных путей скоропостижно отлетает назад (при счастливом стечении обстоятельств впечатываясь во что-нибудь твердокаменное) и оседает на пол. Если вы действительно проворны, невольный аэронавт приходит в себя от критически неприятного ощущения наносимых лазерным мечом колотых и резаных ран. Будьте креативны, тренируйтесь! Настоящие мастера с удовольствием идут на поединки с несколькими соперниками, и билеты на подобный бенефис всегда проданы за месяц до.

ТЕМНЫЕ СИЛЫ НАС МРАЧНО ГНЕТУТ

Справедливо сочтя перебором непрерывное потрясание лазерным мечом, LucasArts бросилась вносить в Jedi Outcast дополнительные добродетели. К сожалению, патриотический порыв дизайнеров оказался направлен на разработку игровых уровней. А это всегда бесконечно опасно — когда в LucasArts, высунув языки, делают карты. У осужденного на шутеры подразделения фирмы и так плохо с фантазией, но если они еще и постараются...

Получается сущий кошмар.

Ну хорошо, вспомнив легендарное "У самурая нет цели, только путь", простим жизнеутверждающе монорельсовую дорогу Кайла к финальной схватке. У каждой комнаты или лесной полянки в JO есть ровно один вход и один выход — аксиома. Поэтому, если вы застряли и не знаете куда протиснуть свое тренированное джедайское тело, настойчиво рекомендуем ощупать каждый квадратный миллиметр конечной остановки. Посмотрите вниз с обрыва, заберитесь в невинного вида болотную лужицу и присядьте. Лазейки порой расположены в исключительно экстравагантных местах — и не пытайтесь обижаться на дизайнеров. Нелепые, они всегда были такими, — ветеранам серии привыкать к хорошему не придется.

Плюс акробатика. Мимо замечательного умения джедаев прыгать в восемь раз выше обычного не сможет пройти даже самый богобоязненный разработчик. Такие штуки соблазняют приличную с виду творческую личность, и она с детским церетелиевским апломбом начинает городить то затяжные полеты над бездной, то способные отправить в меланхолию самого Джета Ли шапито-эскапады. Смиритесь. Это неизбежная плата за обладание лазерным мечом. Свою монетку паромщик получает всегда.

ТИТРЫ?

Нет, сюжет отнюдь не забыт. На макро-уровне дело происходит через несколько лет после свержения императора: часть шестая, предпос-

ледняя сцена. Имперцы переименованы в "останкинцев" (remnants), хотя по-прежнему величают противников "повстанцами". Дырка-с.

А вот интересных скриптовых сценок в Jedi Outcast ощутимо не хватает. Пара приятных гамбитов в самом начале включает классический променад в пиратском баре. Кайл стучит о стойку рукоятью меча, после чего в две руки вырезает пятьдесят или шестьдесят завсегдатаев. На этом LucasArts успокаивается и забывает о необходимости поддержания сюжетной линии вплоть до звездного выхода примы Люка Скайуокера.

О будущем серии предлагаю не беспокоиться. Находчивые птенцы гнезда Лукасова в собственных мирах явно не потеряются. Смерть Империи ничего не меняет — проштудируйте прикладную литературу. Через пару сотен лет в каком-нибудь заброшенном храме объявится призрак злого Палпатина (Palpatine) и научит юных джедаев такому...

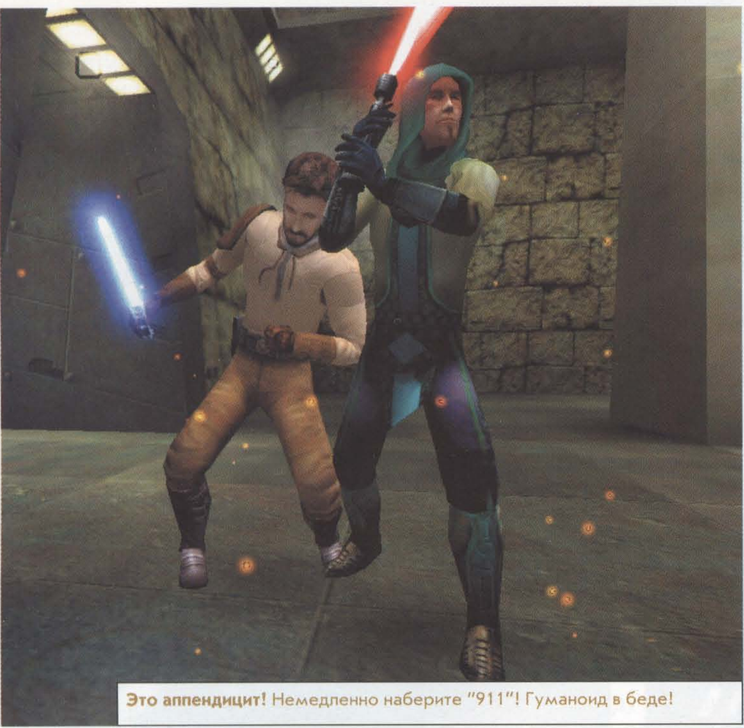
Покамест порадуемся очередному изысканному решению самого Лукаса. Кому, как вы думаете, Дарт Вейдер обязан своим чудесным панцирем? Оказывается, Анакина Скайуокера буквально на части порвал собственный учитель, Оби-Ван Кеноби — как только понял, куда дуют муссоны. Джедайские нравы! EXE

Мнение об игре

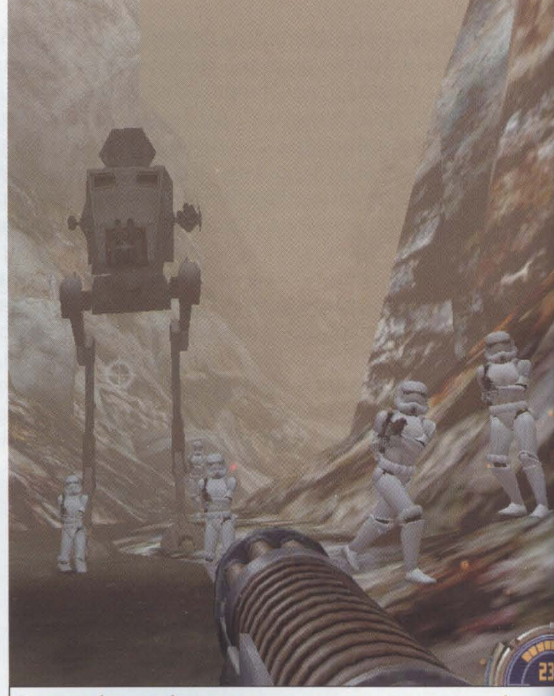
М-р Амер Аджами (Amer Ajami), обозреватель сайта **GameSpot (www.gamespot.com)**, считает Jedi Knight "игрой, которую легко рекомендовать как лучший релиз года". Видимые нашим коллегой недостатки проекта заключаются в следующем: "Слишком много саспенса, медленный набор игрового ритма. И потом, в игре ужасно много пазлов - для шутера". Зато сюжетом и уровнями м-р Аджами более чем доволен. Скромные запросы - это так удобно!





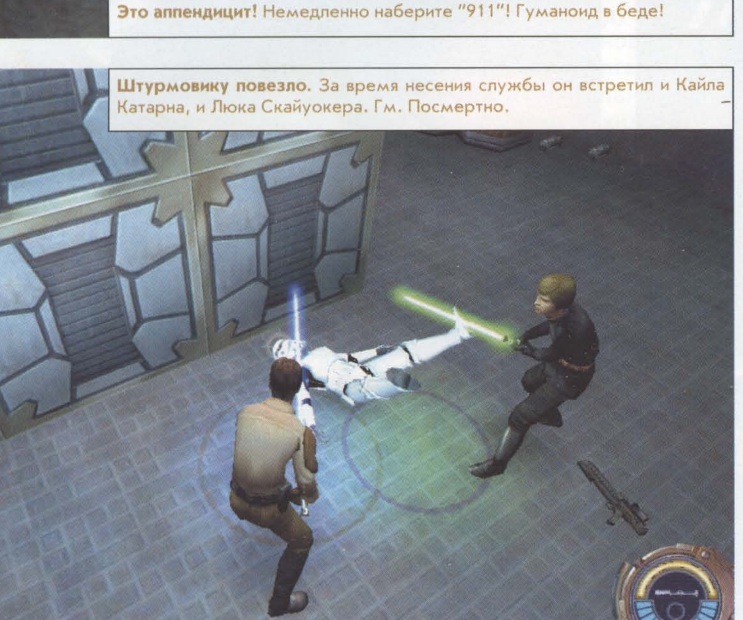


Это аппендицит! Немедленно наберите "911"! Гуманоид в беде!



Вот этих белых обезьянок лучше всего давить лапками большой
лезной птички.



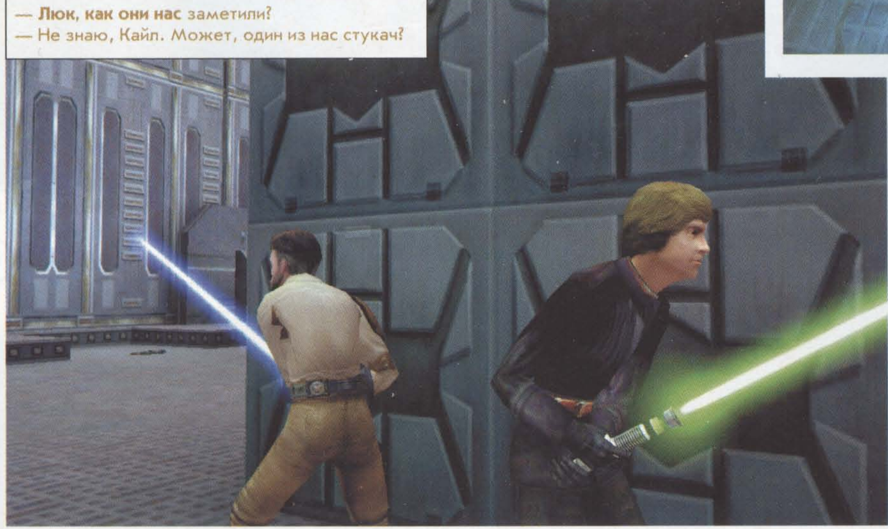


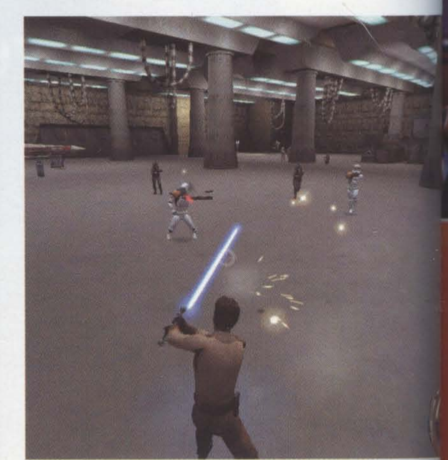
Штурмовику повезло. За время несения службы он встретил и Кайла Катарна, и Люка Скайуокера. Гм. Посмертно.

Когда наступает время вечерней молитвы, приспешники Ситха от
дывают свои мечи и раскатывают коврики.



— **Люк, как они нас** заметили?
— Не знаю, Кайл. Может, один из нас стукач?





WARLORDS: BATTLECRY II

www.ssg.com.au/wbc2

Стратегия в реальном времени с элементами РПГ



РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	3,7
Сюжет	n/a
Музыка	4,1
Звук	3,8
Управление	4,4

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,1

Необъяснимо аддиктивный второй RTS-побег на узловатом баобабе серии Warlords. Диковато, но очень симпатично.

"Описываемые здесь процедуры вполне напоминают сеансы медитативной и сиптоматической магии. Хотим обратить внимание на глобализацию опыта. Это опасно, безумно, но и маняще, захватывающе — в общем-то, как и с любыми тотальными и универсальными утопиями и амбициями", — Дм. Ал. Пригов по поводу, не имеющему никакого отношения к Warlords: Battlecry II (WBC2).

СУПЕРВУБИНДА

Андрей ОМ

Начнем с того самого места, на котором остановились в теме прошлого номера: "Как все это уляжется в тесном RTS-гробике, — писал мой старший боевой товарищ Олег, — ясно пока не очень". Так вот, оно и не укладывается. Содержимого WBC2 хватило бы на три RPG, полдюжины восточноевропейских RTS про Наташу Степановну и полтора квеста. Игра размашисто избыточна, как слог Пинчона и суповые банки Уорхола; она девочкой на шаре катится ровно по границе между невменяемым трэше-маразмом и произведением игроискусства, не отказывая себе в удовольствии периодически сворачивать то в одну, то в другую сторону. Изнутри она в десятки раз больше, чем кажется снаружи: мы одновременно боремся с недостатком места в геройской инвентории, прицениваемся к свежим умениям, травим врага толпой рогатых чертей, как проклятые ищем последнего алиена (подлец может скрываться от правосудия чуть ли не часами!), ждем достройки заказанного полчаса назад титана, решаем за деньги загадки и только что не делаем сальто-мортале через пылающий обруч под раскатистый хохот щелкающей бичом SSG.

RUN COME SAVE ME

С чего начинать эту не самую печальную на свете повесть, решительно неясно. Рецензировать такое нужно в трех томах с золотым обрезом и списком опечаток. Разуму хочется уцепиться за некоторые особо примечательные вещи: вот, к примеру, выбор расы и прочих параметров героя в начале игры. Художники SSG изобразили здесь такие портреты, что оформивший поверхности десктопов многих из вас, дорогие читатели, художник-кичмен Борис (с ударением на первом слоге) убегает за хозяйственным мылом. Решительно, думаете вы, выбором портретов игра и должна заканчиваться — завидев этакие рожи, враги обязаны намочить свои стальные подгузники и совершить благоразумное коллективное самоубийство. На деле же национальность героя, даже предельно экзотическая (в WBC2 дебютируют такие порождения лучших австралийских умов, как Dark Dwarves и особенно Fey — феей в игре работает мрачный мужик интенсивно-зеленого цвета), не меняет в игре (читайте по губам) ни. Че. Го. Чистая эстетика. Ни один из "расовых" бонусов невооруженным глазом не разглядеть.

Или вот интересный момент. Интерфейс дает нам чудовищное количество настроек для управления войсками: одних только параметров поведения юнитов здесь пара десятков — от Rampant (бег взапуски по карте в поисках неприятностей) до Magic Defence Only, про формации и вовсе молчим. Все, казалось бы, безоблачно. К третьей-четвертой миссии, однако, вас начинают терзать смутные подозрения, вскоре перерастающие в мрачную уверенность. Дело в том, что искусственному интеллекту плевать на формации и линии поведения — он всегда ("всегда" означает "в ста процентах случаев") атакует толпой, не умеет отступать (в бега пускаются только вражеские герои, и то чаще предпочитают, как это писали в приключенческих романах, "дорого продать свою жизнь"), поддается даже на самые детские провокации и вообще ведет себя как последний кретин.

А вы-то перед ним выделывались.

В результате наступившего просветления вы бросаете тщетные попытки хоть как-то управлять боевыми действиями и заботитесь только о том, чтобы под раздачу невзначай не попал наш герой, являющийся по сравнению со многими своими коллегами довольно хилым сопляком.

БРУЛЬЯНТЫ ФОРЕВЕР

SSG породила игру не из этого века: садясь за Battlecry II, вы должны резким движением правой руки отринуть всю мирскую суету и принести себя игре в жертву. Skirmish-режим принципиально не имеет конца: за какие-то год-полтора вы сможете "раскачать" в нем героя уровня до двухсот шестидесятого, после чего уже можно будет смело выходить в Интернет. Чуть менее экстремальное развлечение по имени campaign mode не имеет отвлекающего от ратоборчества сюжета, обладает семьюдесятью основными миссиями и несчетным количеством побочных вроде подавления смут в уже пребывающих под нашей мозолистой пятой провинциях. Зарезервируйте в своей жизни три-четыре месяца — или не садитесь за WBC2 вовсе. Это вам не ЦыЦ-однодневки. Понимать надо.

При этом важно учитывать, что 99% миссий имеют условием своего успешного завершения тотальное истребление на карте всего, что не окрашено в ваши родовые цвета. Игра к тому же не утруждается постепенным наращиванием сложности и вообще каким-либо поэтапным самой себя развитием: в первые же полчаса можно построить почти неуязвимого титана, произвести все до единого предусмотренные апгрейды и никогда ничему уже больше в этой жизни не удивляться.

Разработчик	
SSG	www.ssg.com.au
Издатель	
Ubi Soft	www.ubi.com

Системные требования
Windows 95/98/ME/2000/XP, Pentium II 350 (рек. Pentium III 450), 64 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.0, 4x CD-ROM.

В результате через неделю после инсталляции игры вы вдруг вздрагиваете и с удивлением находите себя на гребне состоящей из ватаги уродцев приливной волны, с ревом носящейся по все новым и новым миссиям.

ПЕРПЕТУУМ

Хотите, я объясню вам, как SSG заставила измученного "резиновыми рамками" меня, далекого от RTS Скара и еще огромное количество достойных людей гробить за WBC2 драгоценные часы своей молодости?

Есть две версии. Первая, вкратце, такова: вся игра состоит из последовательности простых действий: выбираем на глобальной карте провинцию для атаки, переносим с собой на поле нового боя ветеранов, делаем несколько покупок для героя, быстро захватываем шахты, еще быстрее строим воинство, охотимся за враждебным героем, убиваем его и грабим, переодевая героя в обновки. Фокус в том, что, выполнив одно звено в этой цепочке, невозможно отказать себе в мелочи выполнения следующего за ним ("...и сразу спать!"). Все, что нужно было сделать разработчикам, — закольцевать последовательность. Что и произошло.

Существует и вторая догадка, куда менее рационального свойства.

"Это как ответ на вопрос: Почему это так? — А потому что это так! То есть когда нечто не имеет слабой опоры на стороне, но только в самом себе, и объясняется только через себя самое и через то объясняет все остальное", — снова Дм. Ал. Пригов и снова по поводу, не имеющему к Battlecry II ни малейшего отношения.

P.S. В разрешении 1600x1200 играть невозможно: интерфейсные надписи поголовно теряют читабельность, а юниты мутируют в блох. Ни пнуть, ни подковать.

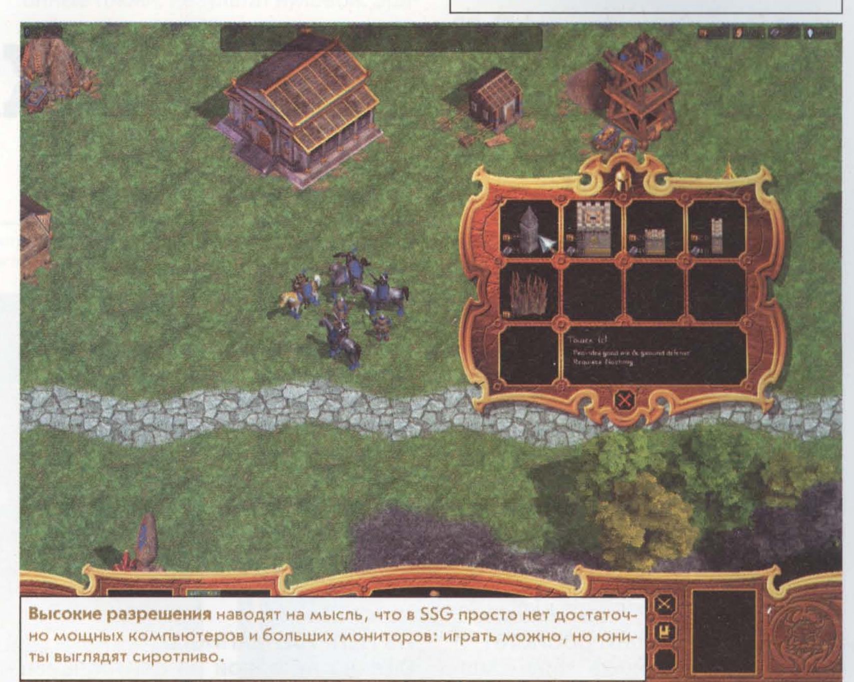
Мнения об игре

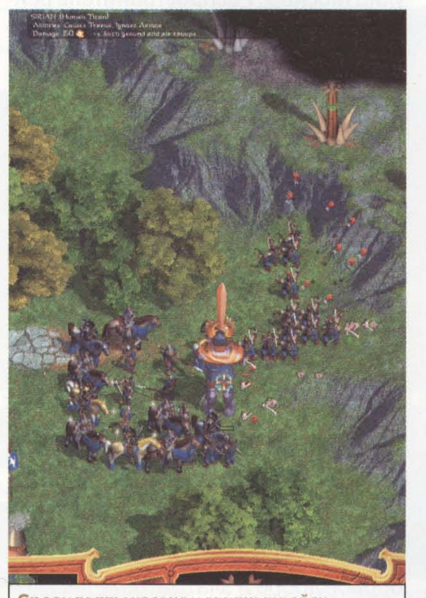
Рецензент **PC IGN (www.ignpc.com)** Дэн Адамс (Dan Adams) отмечает, что сиквел недалеко ушел от оригинальной игры в плане внутриигровой механики: "К счастью, они не стали ни от чего отказываться: так, поблизости от героя мораль войск резко повышается, а в ряде других ситуаций - с точностью до наоборот. Нет ничего приятнее зрелища в ужасе разбегающихся при виде эскадрильи моих драконов людишек!" Вердикт - "8,5/10" и медалька Editor's Choice.

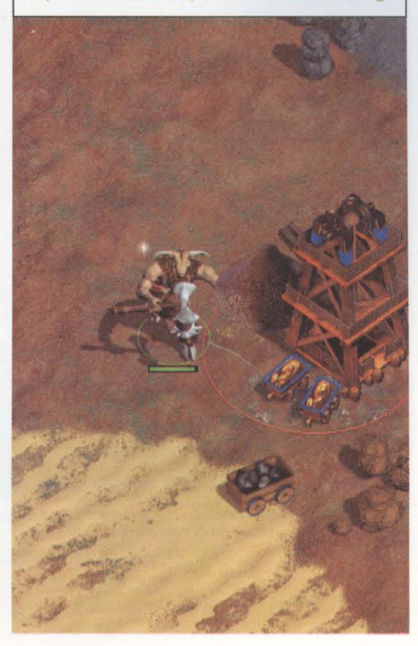
Импульсивный Уильям Эбнер (William Abner), **GameSpot (www.gamespot.com)**, уверяет, что "игра купит вам за ваши доллары куда больше удовольствия, чем большинство RTS на сегодняшнем рынке. Очень весело, очень быстро, не очень сложно - вам будет с чем скоротать время до выхода WarCraft III". Оценка, словно сговорившись, "85/100".



Очень удачные портреты персонажей. В отличие от Baldur's Gate, нам не предлагают примерить личину совсем уж законченных дебилов.


Высокие разрешения наводят на мысль, что в SSG просто нет достаточно мощных компьютеров и больших мониторов: играть можно, но юниты выглядят сиротливо.


Среди толпы насекомовидных войск выделяется позолоченный фаллический Титан — у этой расы он называется Sirian. В момент его производства вся остальная армия перестает быть вам нужной.

В некоторых миссиях к нам за мзду готовы присоединиться наемники — здесь, например, "за пацанов впрягается" Minotaur King.


GRANDIA II

www.ubi.com/US/Games/grandia2



РЕЙТИНГИ

Сложность	низкая
Графика	1,4
Сюжет	1
Музыка	1,8
Звук	0,7
Управление	1

ИНТЕРЕСНОСТЬ 1,9

Своеобразная машина времени и трансмутации. В ЭТО вы могли играть еще лет шесть назад на какой-нибудь мрачной приставке.

В энергоемком английском языке есть такое понятие: "sophisticated". Описывая вещи утонченные, с крайне сложной внутренней структурой, оно замечательным образом иллюстрирует пропасть между двумя ролевыми культурами — компьютерной и приставочной.

ЛУЧШАЯ ДЕВУШКА В СССР

Александр ВЕРШИНИН

Grandia II собрала достаточно призов на своем веку. Ее назвали лучшей РПГ на Dreamcast. Эстафету подхватили пользователи PS2, вполне счастливые портом с безвременно покинувшей мировое сообщество консоли Sega. "Далеко ли пойдет Grandia II?.." — вяло дискутировали посвященные в ближайшем баре на углу, закусывая сырными шариками бархатное пиво "Килкенни". Оказалось, до ближайшего персонального компьютера.

ФИНК-НОТЛ, ОТЛОЖИ СОСИСКИ

Глупо делать невинные морды: мол, раньше приставочных РПГ к нам не забегало, мы и не думали, что они, эти овощи, вот такие, похожие на сельдерей.

Мы ждали: длинные красивые видеоролики, кукольных персонажей, центральный паралич сюжетного столба, пространные замыленные диалоги, многогранную систему развития героев, глубокую драматическую подоплеку событий, ограничения на механизм спасения игры, японский электропоп.

И решительно не ожидали: премерзкую пародию на графику, отсутствие мышиного курсора, преступную немотивированность сюжетных ходов, неспособность заинтересовать игрока в происходящем, возможность свободно вращать камеру на все 360 градусов, почти прямую цитату из Star Wars ("For a priest your lack of faith is disturbing") в устах главного героя.

Редакцию Game.EXE не на шутку беспокоит вопрос вменяемости менеджеров Ubi Soft: кто и зачем заказал портирование ЭТОГО, оплачивал расходы и занимался рекламой? Художественный акт? Диверсия? Провокация?

ИЗ НЕПРИДУМАННОГО

Сценка на одной из центральных улиц Москвы. Распространитель рекламных квитков пытается всучить злополучную брошюру интеллигентному на вид гражданину:

— Возьмите!

— Зачем? Ведь я сейчас ее у вас возьму, а потом выбрасывать придется...

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

Всерьез думал написать: "не знаю, для кого делают такие РПГ", но вовремя спохватился. Детям строго от четырех до десяти, с устойчивой психикой и неагрессивной моделью поведения.

История о молодом человеке Ryodo, бродяге и наемнике, вооруженном смертельной дозой цинизма, и глаголющим вполне житейские мудрости попугаем, научит детишек многому. Расскажет об извечной борьбе добра и зла. Затронет тонкие темы родственных отношений, в иносказательной форме обрисует двойственную натуру женщины, в которой уживаются и ангел, и дьявол, а пропорции ингредиентов могут варьироваться. Играющий в Grandia II ребенок твердо знает, что помогать слабым и маленьким хорошо, что дружба города берет, а вот гусь свинье ни фига не товарищ.

Единственное серьезное беспокойство воспитателей вызывает лишь разлапистая боевая система игры. Grandia II определенно препятствует развитию любви к животным, поскольку при каждой встрече со зверюшками группа героев игры вынуждена либо, простите, от души колбасить злобных тварей в фарш, либо быть распотрошена на месте. Конечно, живи мы в первобытнообщинных пещерах, игрушка японских мастеров воспитала бы немало славных охотников на саблезубых белок. Но в наш век индустриальных технологий? Маловероятно.

И потом, Grandia II навязывает силовое решение любому конфликтному состоянию. Разъяренный, но в общем-то положительно заряженный варвар признает свою ошибку лишь после получасового прессинга, в ходе которого участники концессии прикладывают к косматой голове недруга всевозможные металлические конструкции, обрушивают на нее ведра метафизической белиберды и отрешенно шлифуют на ней специальные приемы айкидо.

Зато детишки проникаются концептом компаса и учатся ходить по стрелке. Поскольку карта местности считается у самураев больным отпрыском беззубой фантазии европейцев, путешествовать по горам и весям приходится вслепую, оперируя лишь вышеозначенной стрелкой да имеющимся в наличии здравым

Разработчик	
Game Arts	www.gamearts.co.jp
Издатель	
Ubi Soft	www.ubi.com

Системные требования

Windows 95/98/ME/2000/XP, Pentium II 300 (рек. Pentium III 600), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, 8x CD-ROM (рек. 24x), DirectX 8.0+.

смыслом. К счастью, управление также максимально упрощено: четыре клавиши на все стороны света, кнопка "да" и кнопка "нет".

Grandia II несет усовершенствованный алгоритм визуализации игрового процесса, позволяющий увидеть разгуливающих на природе монстров. Данная поправка была внесена в код после штудирования почты от обеспокоенных родителей подсевших на серию Final Fantasy ребятишек. У большого процента играющей молодежи были выявлены симптомы развитой паранойи: малыши панически боялись любых открытых пространств и посеревшими губами твердили одну и ту же легенду о "возникающих из воздуха" чудищах. Проанализировав ситуацию, специально обученные люди действительно обнаружили описываемую схему в любимой молодежью Final Fantasy, где противник оставался невидим вплоть до начала стычки.

.EXE НЕ РЕКОМЕНДУЕТ

Скучно.

Grandia II старается идти след в след за Final Fantasy, своей знаменитой предшественницей. Но постоянно оступается, падает с обрывов, роняет на голову чугунные плиты и вытворяет прочие несмешные мультипликационные трюки. Результат нулевой. Зрители даже не улыбаются.

Бледный, неоригинальный, вымученный лубок — вот наш вердикт. И тем более блестящей кажется работа той же Irrational над Freedom Force. Это возвращаясь к sophisticated, талантам, ремесленникам и приставочным РПГ...

Мнение об игре

И вот. Вот! Голос разума доносится из глубоких редакционных склепов сайта **PC IGN** (pc.ign.com): "Существует глобальное различие между компьютерными и консольными РПГ. Grandia II тому знаменательный пример. Она легковесна. Вся такая распушистая и слюнявая. Красочная. Поверхностная. Со стереотипным сюжетом. Дурацкими шутками. И у персонажей огромные глаза, зато нет ртов!" Принадлежащий Дэну Адамсу (Dan Adams) голос вещает еще некоторое время, затем спонтанно ставит игре 7,9 балла из 10 возможных. It's a miracle!

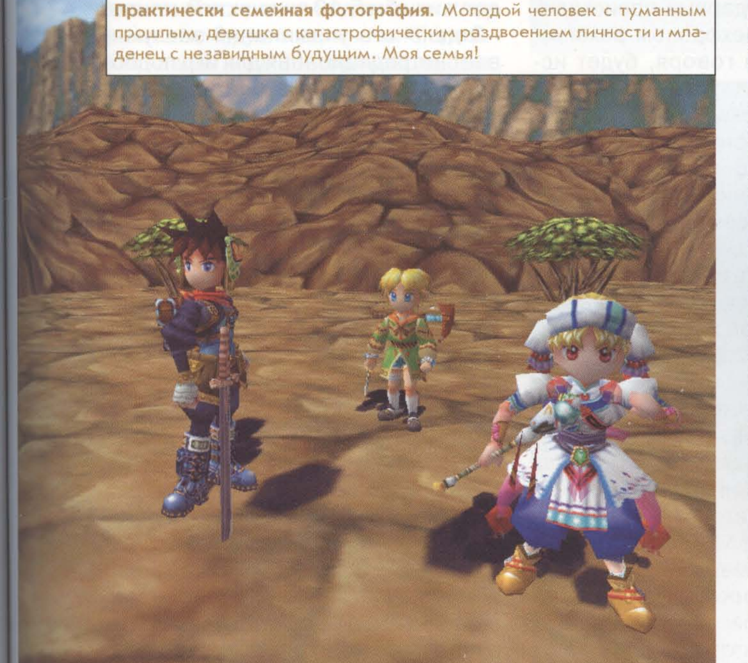
P.S. Последняя капля — сайт благочинного издателя, Ubi Soft. По мнению паблишера, Grandia II содержит "Mild Animated Violence" и "Mild Language". Согласен на все сто! Они бы еще добавили "Slow Children" — для завершения букета.



Наши персонажи знают лишь одно маршевое построение — "гуськом". Слаженной змейкой струится героическая ватага по улицам городов.



При всем желании вы не сможете ошибиться и принять плохого персонажа за хорошего. Ребятня должна четко видеть грань!



Практически семейная фотография. Молодой человек с туманным прошлым, девушка с катастрофическим раздвоением личности и младенец с незавидным будущим. Моя семья!



Женский батальон отправляется защищать Керенского. Литография начала прошлого века.

RIM: BATTLE PLANETS

www.rimthegame.com

Походовая стратегия



РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	3
Сюжет	4
Музыка	2
Звук	4
Управление	4,3

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3,5

В игре есть несколько действительно интересных моментов, но грубый дизайн и хилый движок препятствуют возникновению любви со стороны широких и народных.

Согласитесь, читать пресс-релизы намного приятнее, нежели рецензии. В пресс-релизе каждая буква сочится оптимизмом, а каждому слову хочется верить, в то время как рецензия зачастую развеивает мифы, лишает надежд и забивает последний гвоздь в крышку г. Я бы с превеликим удовольствием поменял ход вещей и умолчал о недостатках RIM, но природная честность не позволяет мне злоупотреблять вашим доверием.

ЛОШАДЬЮ ХОДИ!

Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ

На первый (и второй, и третий... на каждый) взгляд игра неприглядна, хотя и ведет себя вполне послушно. Интерфейс отлично выдрессирован, донельзя тактичен, в глазах не вязнет и в моменты своей наивысшей наглости умудряется занимать не более 5% экрана, за что ему, конечно, спасибо. Камера, в свою очередь, согласна провернуться волчком вокруг правой мышекнопки (не без тормозов, впрочем, со скрипом — детали движка явно не притерты друг к другу должным образом) и имеет три позиции по высоте: под облаками, чуть ниже и носом-в-землю. Последние два вида не представляют никакой ценности и годятся лишь для заполнения пустых участков на коробке с игрой. Пользоваться ими для выполнения тактических маневров? — вы, наверное, шутите, господа. Неудобно? Не то слово. Скажите, вы пробовали управлять автомобилем, сидя при этом в его багажнике? Ощущения весьма сходные.

Кроме того, игра много лучше смотрится, когда камера максимально удалена от поверхности земли. Ближе — гаже. Лысоватая, хотя и очень бугристая поверхность, скудно усеянная камнями и однообразной куцеполигонистой растительностью — вот общее описание подавляющего большинства карт. Страшны, как жертвы водородной бомбы. Зрелище было бы действительно унылое и даже, простите, безобразное, кабы не приятственные модели отдельных юнитов. Хотя и здесь не все гладко: представители космических тараканов весело раскатывают по окрестностям на колченогих табуретках с лампочками, а местные зерги балуются биоинженерией на основе слизняков и гекконов. Бррр... Меню китайского ресторана на гастролях — что может быть противнее?

СИСТЕМА

Тем не менее рядить RIM в белые тапки только по причине слабенькой графики и невменяемого дизайна не стоит. Геймплей слегка бестолков, но занимателен: никакого обрыдлого базостроительства и прочей экономики. Никаких массовых побоищ, здесь не Китай. К тому же в космосе сёгуны не водятся. Максимум, на что вы можете рассчитывать, — полтора десятка юнитов. Почти squad-combat. Обмен ударами происходит в фирменном трехфазном режиме, который, кстати говоря, будет использоваться и в стратегии "1914: the Great War", следующем проекте TriNodE. Поэтому внимательно изучите нижеследующий текст — пригодится ближе к осени.

Первая фаза: передвижение техники. Выбираем какой-нибудь танк и стараемся пристроить его так, чтобы можно было дать сопернику по сусалам не опасаясь ответной реакции. В крайнем случае — выгодно подставляемся. Очень шахматный процесс, не находите? К слову, умница-интерфейс (я действительно это сказал? вырвалось...) услужливо демонстрирует зоны поражения техники, а по особому запросу даже выводит на экран подробные ТТХ, что, согласитесь, приятно и полезно одновременно.

Фаза вторая, промежуточная: наставляем стволы на врага и переходим к третьей, интерактивной, фазе: войска приходят в движение и начинают активно плеваться цветными шариками. Камера при этом носится над полем боя, стараясь выбрать наиболее интересные ракурсы, что, впрочем, ей не всегда удается. Тут надобно заметить, что разработчики порядочно схалтурили на спецэффектах, да и вообще как-то слишком уж политкорректны: ни тебе обезображенных останков, ни фонтанов зеленой КРОВИЩИ, ни булькающих воплей, а один лишь плоский скучный взрыв с последующим прыганьем обломков в направлении к горизонту. Всё. То есть совсем — никаких намеков на мокрое место. Нехорошо. Чай не девяностые уже, компьютеры с тех пор подросли и сдюжили бы 5-10 лишних полигонов.

Отдельного упоминания заслуживает нетрадиционная для игр подобного толка система повреждений, согласно которой наши подопечные не без мучений отдают богу свои механические души. Первое попадание — отказали щиты, второе — отвалилась пушка или засбоила система наведения ("Программа выполнила некорректную оп..."), дальше — двигатель или еще что. К сожалению, данные пертурбации происходят лишь в вашем изголодавшемся по цветомузыке мозгу. Внешне модели, увы, остаются неизменными.

В ПОИСКАХ ЧЕГО-ТО ТАМ

История, повествующая о том, как исследовательский корабль Solarius в одиночку бороздит просторы Большого театра в поисках неизвестно кого, не сулит хеппи-энда. Герои RIM в глаза не видели Ohm's Homeworld, а потому не могут знать, чем обычно заканчиваются подобные прогулки

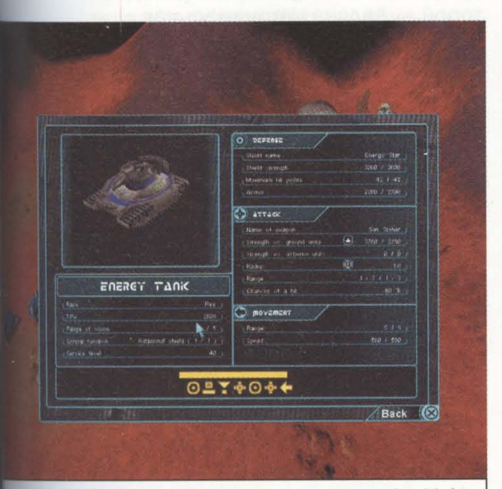
Разработчик	
TriNodE Entertainment	www.trinode.com
Издатель	
Fishtank Interactive	www.fishtankgames.de

Системные требования
Windows 95/98/2000/ME, Pentium III 300, 64 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта, DirectX 8.0+, 4x CD-ROM, 400 Мбайт на жестком диске..

по темным закоулкам галактики. Означенные герои в течение всей однопользовательской кампании довольно активно выскакивают из-под интерфейса (ой, какие страшненькие), пререкаются, издеваются и даже строят друг дружке (говорят, что проф. Лопатин приказал отныне писать "друг-дружке", а что если мы не послушаемся профессора?) куры — подобная стартрековщина заметно оживляет не слишком разнообразный игропроцесс.

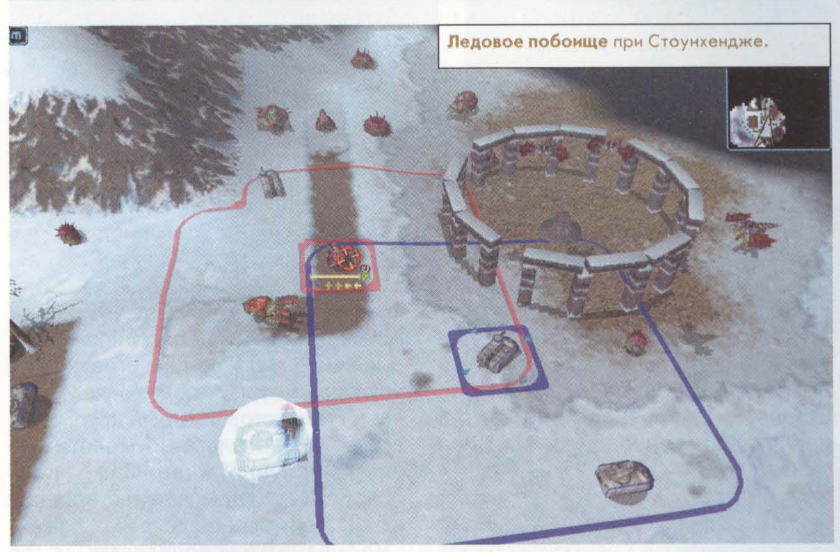
К сожалению, в многопользовательской игре буффонады а-ля Star Trek не предусмотрено, а посему она быстро надоедает. И пусть вас не введут в заблуждение несколько multiplayer-режимов — все они на одно лицо: пойди-найди-и-пристрели. Уныло. Однообразно. И всего 8 карт — чистой воды издевательство. Никакой заботы о клиентах.

Право же, по-настоящему неприятно наблюдать, как набор неплохих (по части интересности) находок тонет в трясине под грузом криворукого исполнения и, простите, лени. Команде разработчиков не хватило элементарной усидчивости для отладки кода и грамотного дизайна карт. Так нельзя. Я искренне надеюсь, что все виновные будут накормлены "березовой кашей" и не повторят своих ошибок во втором квартале 2002 года. Приду — проверю.



...атенький список ТТХ. Желтые пиктограммы под health-bar ...ростно сигналят, что все системы в норме.


На самом высоком уровне сложности на раздачу приказов дается около двух минут, а в интерфейсе прорастает дополнительная шкала, ведущая обратный отсчет.


Ледовое побоище при Стоунхендже.


Зачистка мертвого города.



WARCOMMANDER
www.warcommander.com


Тактическая RTS

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	3,3
Сюжет	3,1
Музыка	2
Звук	2,6
Управление	2,9

ИНТЕРЕСНОСТЬ 2,4

Довольно убогая попытка заработать скромный гонорар на актуальности WWII-темы. Давить жалко. Играть в это незачем. Право слово, сходите лучше в кино или откройте бутылку кьянти.

От Второй мировой сегодня решительно не продохнуть. Гибсон в We Were Soldiers, Виллис в Hart's War, пародийный балаган RtCW, брукхаймеровский задор Allied Assault, из гроба безмятежно улыбается Pearl Harbor, на горизонте погромыхивает обещанием бури Sudden Strike 2, полируют голенища сапог сотрудники Nival Interactive и 1C:Maddox Games. И весь этот рой пчел-убийц, что самое любопытное, исправно приносит в жалах своим создателям золотые дивиденды.

БУХТА ГРУСТИ

Андрей ОМ

Создатели WWII-ориентированных продуктов полагают, видимо, что самим выбором тематики покупают себе оптовую индульгенцию на предыдущие и все дальнейшие прегрешения. Мы были солдатами. Небо над Берлином. Скажи моей жене, что я ее любил (на этих словах герою полагается испускать дух). Сочетание всех этих ингредиентов странным образом внушает создателям ложную и душепагубную уверенность в собственной непорочности: растоптав каблучищами очередную RTS "про инопланетян", мы исправно вытягиваемся во фрунт перед "реальными историческими битвами".

ТРАГИФРАС

Первые же кадры WarCommander (WC) возвращают нас в Medal of Honor. Томительно медленно приближается берег Омахи. Вокруг громыхает. Впереди затылок однополчанина. Слева от прямого попадания взрывается плот с пехотой. Страшно. Разница заключается в одном, но драматическом пункте: нельзя повернуть голову. Это интро. Однако игра не унимается и в момент высадки, переключившись в стандартный RTS-вид "с горних высей". Хочется хватать мешки, отводить вокзал, прятаться за ежами и ползти к ДОТу, но WC говорит с экрана человеческим голосом: "Потерпи, мой юный друг. Это самый драматический день за всю Вторую мировую! Посмотри, как силы союзников, вооруженные лишь легким стрелковым оружием, штурмуют бетонные укрепления фашистов". "Юный друг" в это время безрезультатно молотит по всем наличным клавишам, тщась прервать историческое наставление и заняться наконец делом.

На экране вдруг появляется курсор и ваше клоповых размеров подразделеньице — в основном автоматчики и один пользователь огнемета. Вы инстинктивно ищете, где спрятаться. Через несколько минут, однако, выясняется, что прятаться никуда не надо и всей тактики здесь — подвести отряд вплотную к нем.-фаш. укреплению и расстрелять его в упор. Особо веселится огнеметчик — бетон горит, ДОТ страшно взрывается.

Потом вся команда гибнет под огнем случайного патруля.

В этом — вся дальнейшая WC (больше всего, заметим вскользь, похожая на неизобретательный клон Sudden Strike). Показать вам феерию — и накормить вместо этого с ложечки рутиной. Посулить могучую Историческую Достоверность — и десятком тараканчиков зачистить пляж Омаха от всего, что носит вермахтовскую форму.

ПРИЗНАКИ ЖИЗНИ (РОБКИЕ)

На самом деле из-под неопрятной паранджи игры стреляют глазами некоторые любопытные находки.

К примеру, у каждого юнита имеется ограниченное количество патронов — по его окончании боец, не успевший вовремя подобрать заветный ящичек с боеприпасами, почти моментально отправляется на собеседование с апостолом Петром. Танк может пальнуть раз пять за миссию, после чего его смело можно припарковать где-нибудь в окраинном селе и забыть.

Использование тяжелой бронетехники в WC вообще процесс занятный. Танк, подобно какому-нибудь Ion Cannon в ЦыЦ, стреляет через половину карты и причиняет врагам ужасные страдания, но нуждается в чистой прямой line of sight, нахождение которой — задача нетривиальная.

Здесь игра показывает нам одну из самых неприглядных частей своего тела — управление войсками. Инструментов для этого предусмотрено до обидного мало, и все как один — корявые. Войска знают только два типа поведения — defensive и offensive, в первом из которых стоят баранами под ураганным огнем, во втором же отчаянно стреляют вражеским пехотинцам в лоб из базук (у которых, как мы помним, каждый снаряд наперечет). Отступать автоматически не умеет никто.

Еще можно прятаться в домах, как в Red Alert 2, и удивлять оттуда фашистов резко возросшей плотностью огня.

А в силу некоторых особенностей движка запущенные вами в сторону

Разработчик
Independent Arts Software
www.independent-arts-software.de

Издатель
CDV www.cdv.de

Системные требования
Windows 95/98/2000, Pentium II 450 (рек. Pentium III 700+), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128+ Мбайт), Direct3D-совместимая видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ (рек. 16+ Мбайт), DirectX 8.0, 4x CD-ROM.

Дополнительная информация
600 Мбайт на жестком диске.

противника гранаты часто прикатываются под ноги отправителю — форменный опять же Allied Assault, каким он мог бы быть, не породи id в свое время "вид из глаз" и понятие "высокобюджетная игра".

ГРЯЗНЫЕ ТРИ ДЮЖИНЫ

2nd US Rangers Batalion, которым мы, оказывается, все это время управляли, состоит не более чем из сорока человек (автоматически, надо заметить, восполняемых в начале каждой новой миссии — даже если до конца предыдущей дожило полтора человека).

Примерно к третьему-четвертому заданию вы понимаете, что, когда просто натравливаете их толпой на враждебные укрепления, они часто в полном составе гибнут. Здесь у игры открывается второе дыхание: выясняется, что юниты обладают специализацией. У снайпера — слонобойная винтовка, но врожденная близорукость. Попробуйте использовать в сочетании с Ranger — он видит далеко, зато почти беззащитен. Инженер, оказывается, нужен не только для того, чтобы гибнуть в первые полторы минуты игры, — он умеет рыть окопы.

И далее в том же духе. Вникнув в несколько тонкостей, вы сможете из миссии в миссию укорачивать фашистские щупальца с легкостью и не без изящества — вопрос только в том, станете ли вы тратить на это свое время (см., например, переизданный недавно в твердой обложке фолиант "10000 душеполезных дел, которыми можно и нужно заняться вместо игры в йюурину месть").

WarCommander, к сожалению, представляет для своего исследователя исключительно судебно-медицинский интерес.

Мнение об игре

Слушаем некоего Bloodshot'а на официальном форуме игры **(www.cdv-download.de)**: "Я большой поклонник Sudden Strike, и потому пошел и купил WC в первый же день ее выхода здесь, в Англии. Я провел с игрой неделю и всерьез намерен вернуть ее обратно в магазин. Судите сами: когда игра стоит на паузе, мы не можем взаимодействовать с юнитами. Черт возьми, во время паузы мы не можем даже скроллить карту – а ведь именно эта вещь по-настоящему отличает приличные игры от тупизны вроде C&C! Вообще, все здесь пропитано какой-то фальшью: когда, например, командир отдает приказы, мы представляем себе усталого актера перед дешевым микрофоном, а не офицера в разгар битвы".



Для движка не все потеряно — он, к примеру, оставляет лежать на земле трупы, не растворяя их в воздухе.



Как известно даже разработчикам из Германии, Вторая мировая по-настоящему началась 6 июня 1944 года.



Огнеметчик с включенным aggressive mode — зрелище воистину ужасное. Не спасают даже бетонные стены.



При должной сноровке неприятного свидания с фашистским блок-постом можно избежать. Иногда, впрочем, в таких случаях помогает airstrike.

BLOOD OMEN 2

www.eidosinteractive.com/gss/legacy/bloodomen2/main.html

Action с повышенным содержанием гемоглобина

РЕЙТИНГИ

Сложность	низкая
Графика	3,7
Сюжет	3,3
Музыка	3,3
Звук	3,7
Управление	2,9

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3,4

Скучна жизнь вампира. Поспал - можно и поесть. Поел - можно и подраться. И так весь день.

Страсти в популярном мексиканском телесериале "Наследие Каина, брата Авеля, предводителя упырей" не утихают. В предыдущей серии Разиель, троюродный кузен главного героя по линии приемного отца, грозится жестоко поквитаться с бывшим соратником, по недомыслию путая устрашающий вампирский вой с сакральным: "Я — ужас, летящий на крыльях ночи!". А сегодня Каин впадает в спячку на 200 лет и подхватывает частичную амнезию. Завидный поворот сюжета.

УБИЛ — ВЫПИЛ

Михаил СУДАКОВ

Если попытаться провести параллели между Blood Omen 2 (далее — BO2) и Soul Reaver 2, то эти линии, поверьте, пересекутся уже в пределах прямой видимости. Каин, специально приглашенная звезда BO2, не уступает своему приятелю с порванными крыльями практически ни в чем, разве что довольствуется душой жертвы, вместо того чтобы пить свежую, еще не успевшую остыть и свернуться КРОВИЩУ.

ДОНОРЫ ПОНЕВОЛЕ

Сам процесс выглядит примерно так: вампир из вампиров подбегает к потенциальному донору, серией ударов когтями или подвернувшимся под руку оружием наносит бедолаге несколько рваных ран и, приняв эффектную позу, переливает (по воздуху) в свою глотку пару литров крови, даже не озаботившись поинтересоваться ее группой или резус-фактором. В финале игры счет пострадавших от рук вампира людишек идет на тысячи, — если благородный (в некотором смысле) демон Разиель предпочитал расправляться с потусторонними тварями и опытными вояками, то Каин, наплевав на все приличия, жрет кого ни попадя, включая женщин с грудными детьми и инвалидов третьей группы.

С другой стороны, даже так называемые вояки (сиречь стражники и приспешники Сарафанов — главных врагов вампирского рода) в массе своей похожи то ли на маленьких детишек, которым вместо ножниц дали в руки меч, лук или алебарду (того и гляди, порежутся), то ли на юнцов-новобранцев с трехчасовым сроком службы в регулярной армии. Потасовки, которые в BO2 случаются каждые 20 секунд, ка-тас-тро-фи-чес-ки примитивны (серия ударов, захват, добивание) и не требуют от игрока никаких усилий, кроме постоянного нажатия нужной клавиши.

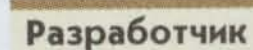
В распоряжении Каина, конечно, имеется блок, исполненный на удивление неплохо, в традициях лучших файтингов. Это не убогие попытки прикрыться от врага обеими конечностями, а точные, выверенные движения рук, поспевающих за мелькающим оружием... Увы, постановка блока не несет никакой смысловой нагрузки — нарвавшийся на защиту противник будет продолжать атаковать, ничуть не замешкавшись. Выход? Плюнуть на оборону (точнее, оставить ее для боссов, которые выглядят орешками покрепче) и перейти в яростное нападение. Потерянное здоровье восполняется выпитой кровью, так что Каин в любом случае ничего не теряет.

БЕЛКА В КОЛЕСЕ

Как бы в качестве извинения за скудный набор ударов Каину дана возможность использовать Темные Дары, два из которых имеются у него в "рюкзачке" с самого начала, а остальные придется выбивать из боссов. Среди них, надо сказать, попадаются весьма интересные экземпляры, но вот незадача — использовать такую штуку в регулярном бою не только неудобно (следует выйти в специальный экран, выбрать Дар, а уж затем применять его в игре), но и практически без надобности. Зачем суетиться, если ни одно создание, фигурально выражаясь, не может продержаться против вампира и пары раундов?

Очень скоро игра превращается в циклическое повторение одних и тех же действий: убил врага, выпил кровь, нажал рычаг, открыл дверь, убил, выпил, нажал, открыл, подрался с боссом. Промежуточные события вроде повышения уровня (этого можно добиться, не пропуская ни единого горла и заглядывая во все сундуки с фиолетовым свечением), очередной головоломки или разговора с друзьями-врагами проносятся на окраине сознания. Каин плывет по течению сюжета, как притворяющийся бревном крокодил, не горя особенным желанием кому-то мстить, кого-то убивать или чего-то добиваться. Когда его мучает жажда, он пьет кровь, когда попадется враг или уже бесполезный союзник — убивает, а если на горизонте возникает закрытая решетка, тяжело вздыхает и отправляется на поиски рычага.

Такой игропроцесс по большому счету мог бы сойти для легкого развлечения по вечерам — я никогда не придирался к однообразным играм, если они хороши собой и приятны на ощупь. Увы, "наследие Каина" оказалось наследием истинно консольным, со всеми вытекающими. Игрой неудобно управлять: камера перемещается загадочными рывками, наплевав на плавное движение мышкой, а походя зарезать случайного прохожего нельзя, не переключившись перед



этим в боевой режим. Который, в свою очередь, требует постоянного удержания соответствующей кнопки и не дозволяет Каину быстро перемещаться по окрестностям...

Наконец, взирать на красоты Мериадиана вы тоже будете без всякого умиления. Куда девалась бешеная полигональная производительность PS2? Где хваленый мрачный стиль сериала, так замечательно проявивший себя в Soul Reaver 2? Что за странные рожи, в конце концов, у этих людишек? Снимите с них маски, занавес уже опущен.

Мнения об игре

"Blood Omen 2 абсолютно линеен и отнимет у вас порядка 15-20 часов свободного времени. И как только вы достигните конца, желания возвращаться к игре уже не возникнет – ничем особенным она не запомнилась, а геймплей оказался довольно однообразным", – сетует Грег Касавин (Greg Kasavin), постоянный автор сайта **GameSpot PC (www.gamespot.com; рейтинг игры: 7,6/10)**.

"Очарование Нозгота неоспоримо. Я всегда считал, что Разиель – более приятный, живой и отзывчивый персонаж, однако всю эту кашу заварил именно Каин, и он все еще разбирается, что к чему. Не герой, но и не антигерой, Каин является типичным примером интригующего, смертоносного, пекущегося только о себе вампира с особенной судьбой", – философствует о вампирских персоналиях Иван Сулик (Ivan Sulic), сайт **PC IGN (pc.ign.com; рейтинг игры: 7,1/10)**.

Разработчик	
Crystal Dynamics	www.crystald.com
Издатель	
Eidos Interactive	www.eidosinteractive.com

Системные требования

Windows 98/ME/XP, Pentium II 450 (рек. Pentium III 600), 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимый ускоритель с 16 Мбайт видео-ОЗУ (рек. 32), 4x CD-ROM, 850 Мбайт на жестком диске (рек. 1 Гбайт).

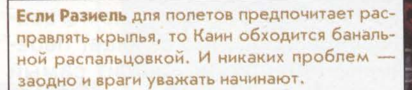
Таким эффектным методом первый же босс лишает Каина честно позаимствованного с чьего-то трупа меча. Теперь предстоит драться на кулаках, подмечая особенности тактики супостата (подсказка для читателей: после особенно сильного спецудара негодяй останавливается отдышаться).



Кроваво-красный символ обозначает место автосохранения. По счастью, такие штуки попадаются довольно часто, так что в случае непредвиденной смерти начинать издалека не придется.



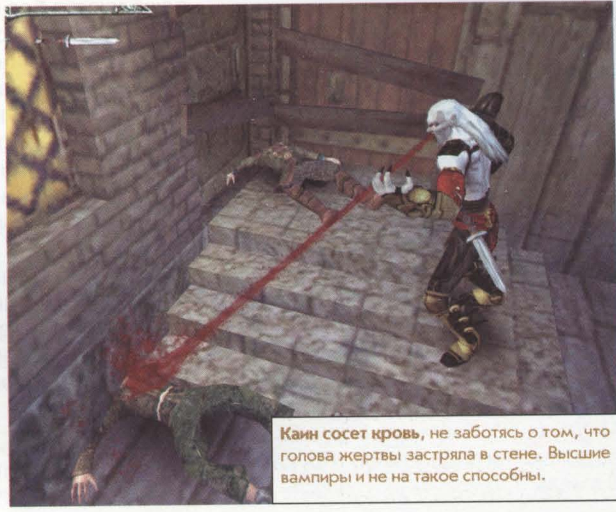
Опустошенный до дна сундук (снизу) спровоцировал повышение уровня Каина (в центре). Судя по звукам и растрепанному виду ему это не очень нравится.



Если Разиель для полетов предпочитает расправлять крылья, то Каин обходится банальной распальцовкой. И никаких проблем — заодно и враги уважать начинают.

...гда, поднатужившись, игра выдает весьма симпатичные кад... Впрочем, через секунду здесь появится Каин и все опошлит.





Каин сосет кровь, не заботясь о том, что голова жертвы застряла в стене. Высшие вампиры и не на такое способны.

DUNGEON SIGE

www.dungeonsiege.com

Action/RPG

РЕЙТИНГИ

Сложность	любая
Графика	5
Сюжет	0,1
Музыка	4,5
Звук	3,3
Управление	5

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,4*

Hack-n-Slash. Dungeon Crawler. Diablo 3D. Любое из определений верно. Игра с великой графикой, самым лучшим интерфейсом в мире и крепким затягивающим механизмом.

Тимоти Лири (Timothy Leary), профессор Гарвардского университета, автор книг с названиями вроде "The Psychedelic Experience", оставил потомкам в назидание ряд замечательных наблюдений. Среди множества пикантных посылок нас интересуют две актуальные здесь и сейчас.

КЕТАМИНОВАЯ ДЫРА

Александр ВЕРШИНИН

Первая и знаменитейшая гласит: "Turn on, tune in, drop out". Проглоти. Настройся. Отрубись.

Вторая говорит о важности настроения и обстановки. Позаботившись о благоприятных условиях, можно защитить себя от характерного бэд трипа.

Авторы проекта Dungeon Siege с контекстом, несомненно, ознакомлены и превосходно ориентируются в тематике. Вероятно, им известно и об исследованиях родных североамериканских ученых, диагностировавших одержимость телевизором как состояние, родственное алкоголизму и наркомании.

Господа! Перед нами психоделический опыт создания синтетического виртуального наркотика с общеизвестными симптомами и функциональностью. Попытка не засчитана, фальстарт, но в стиле декадентам из Gas Powered Games не откажешь. Красиво сверзились.

МАСКИ, ЛИЦА

Голова и язык проекта Dungeon Siege (DS) Крис "Не тот" Тэйлор (Chris Taylor) лег костьми во имя порождения благополучного общественного мнения об игре. Если б этот человек пиарил детские погремушки — с ними наперевес рассекала бы Палата лордов и бифитеры.

Поразительное дело! О Dungeon Siege ходили строго восторженные мыслеформы, но никто, ни единая душа, не был в силах связать и двух слов, зайди разговор о жанре.

Западная пресса: "Tactical RPG, yeh? Mighty cool". Редакция Game.EXE: "А не делают ли пацаки клон "Проклятых Земель"?"

Тем временем в сумрачном тропическом углу галактики, прямо под левым крылом доисторической птицы Microsoft, Крис Тэйлор шарашит трехмерный клон Diablo. Его мерзопакостное пещерное хихиканье болезненным эхом потрошит нервы Blizzard, так и не определившейся с национальностью новой угрозы. Собутыльник Warcraft III или Diablo-конкурсант? А может, все вместе?

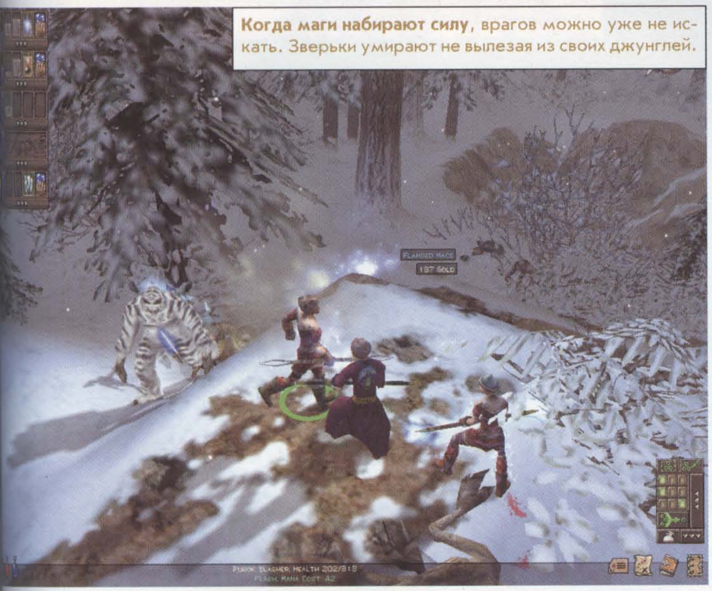
Dungeon Siege — лучший dungeon crawler, появившийся на ПК с момента славы первой Diablo. Ветеранам даже немного неуютно: настоящие РПГ отнюдь не столь обворожительно красивы! Против высокодуховного совершенства Freedom Force герой данного материала выставляет крошащее все преграды техническое качество. Бульдозер мечты воплощенной деловито сминает переборки принципов, сносит самый крепкий чердак: в Dungeon Siege влюбляются без оглядки. Отрезвление случается спорадически, но придерживаясь классического сценария. Больной с нескрываемым удивлением отмечает беспрецедентный объем канувшего времени. Быстрая инспекция сознания показывает полное отсутствие мыслей любого сорта за искомый период. Мышцы атрофированы, рефлексы вялые. Интерес к окружающей действительности номинальный. Похожее состояние регистрируется у запойных читателей гарипотера и любителей побаловаться венесуэльским телесериалом.

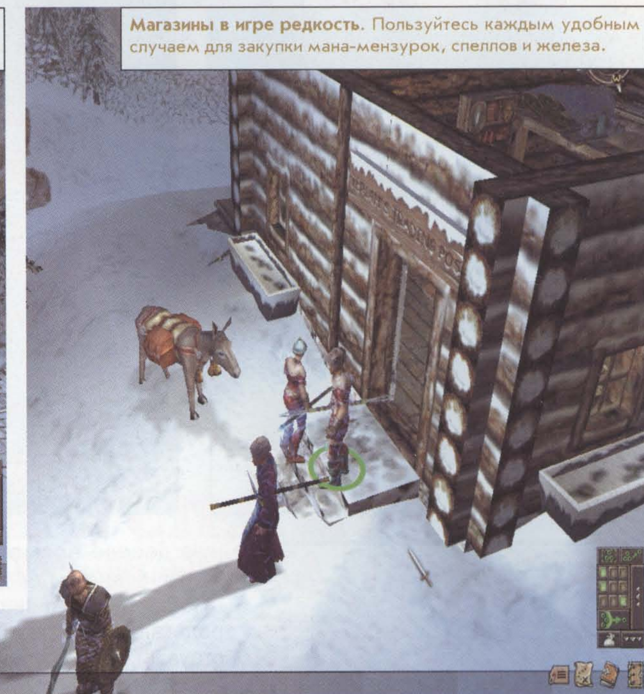
TO HAVE AND HAVE NOT

У ставленника Криса Тэйлора неотразимая внешняя оболочка. Свободная, но чурающаяся неба камера с зумом любой сложности. Мультиполигональные модели персонажей и монстров, хотя текстуры могли бы быть чуть лучше. Достойные богов спецэффекты. В лесах DS больше деревьев, из придорожных кустов артистично выпрыгивают монстры, а вода прозрачна и блистает глянцевым минеральным отливом. Монстры тупы, как смена дня и ночи в Might & Magic IX: единожды обнаружив цель, они больше никогда не отвлекаются — вне зависимости от тяжести аргументов. Зато из ближайшего пру́да умеет экивоком самой первой демо-версии самого первого Quake выползти маленькая рыбка с собачьей самоидентификацией. Вцепляется в штанину, кусается, ведет себя неприлично.

Часть первая, проглоти. Наживкой служит ирреальная гладкость движка вкупе с бессовестной детализацией стартовых уровней. Деревенские домики умопомрачительны: бревенчатый сруб, лесенки, чердачки, море домашней утвари. По сусекам квохчут куры, прыгают зайчата. Осиротевший селянин хватает нож (спелл, другой спелл, лук) и празднует кровавую тризну отмщения удивленно хрюкающим шерстистым уродцам. Заслоняющие вид деревья предупредительно становятся прозрачными, движения монстров физиологичны, а интерфейс явно вылепила ваша мамочка в перерыве между капустным пирогом и тортом "Слоеный Наполеон". Кто же еще знает наверня-

* Рейтинг "Интересность" актуален только в том случае, если вы играете в Dungeon Siege НЕ БОЛЬШЕ 24 суммарных часов. По окончании этого срока игра должна быть стерта с жесткого диска. Знайте свою дозу — иначе разочарование неминуемо! Мы предупредили и мы знаем, о чем говорим.


Когда маги набирают силу, врагов можно уже не искать. Зверьки умирают не вылезая из своих джунглей.


Магазины в игре редкость. Пользуйтесь каждым удобным случаем для закупки мана-мензурок, спеллов и железа.


Удивительно, что у ледяных монстров нет сопротивляемости к зимней же магии. Видимо, слишком сложный концепт.


Подземелья могут быть удивительно зрелищными. Временами хочется поручить Крису Тэйлору дизайн этапа "Мория" сами-знаете-в-какой игре.


Массовые побоища — любимый конек игры. Если не быть осторожным и последовательным, вашу партию раздавят числом на счет "раз".


Лесные уровни — одни из самых милых в игре. Вот здесь хочется, хочется жить, господа дизайнеры!



В статике модели смотрятся уродливо. Но не в движении, нет!

Полет по приборам: все равно не разберешь, где свой, где чужой. Получается симулятор кровопускательного менеджмента. Или что-то вроде того.

Мнение об игре

Глубокоуважаемый гражданин РПГ-нации Десслок (Desslock), чьим приютом служит сайт **GameSpot (www.gamespot.com)**, делает следующее заключение: "Это быстрая игра. Если вы требуете от РПГ глубины и не любите вытряхивать из монстров бесконечные порции обносков, вам лучше воздержаться от дегустации... Но начищенный до блеска интерфейс, доступный геймплей и исключительной красоты графика ставят Dungeon Siege в одну шеренгу с лучшими людьми жанра". И ставит, ставит ей "8,4/10".

ка, что именно требуется любимому чаду? Пейзажи стремительно сменяют друг друга, за каждым углом вышедшего на тропу войны пейзанина подкарауливают свежие сочные впечатления. Отчаянно желаешь, чтобы этот прекрасный бег длился вечно.

Часть вторая, настройся. Стартовая эйфория слегка стихает, делится нейронными площадями с удовольствием иного, более интеллектуального характера. Сходное удовлетворение приносит хронометрическая точность работы идеально отлаженного механизма. Dungeon Siege тикает под кончиками пальцев: всегда мечтали поиграть в нее — и вот!.. Никогда не теряющиеся согруппники, вива. Многоступенчатый, подстраиваемый на лету искусственный интеллект диктует партийным работникам как раз требуемый для выживания характер поведения. Ослики (натурально, парнокопытные, ушастые лошадки со смешными хвостами) сами подбирают шмотки, на их усталых спинах пропорционально растет гора Арарат тюков и авосек, — мама дорогая! Неземная легкость переключения между рукопашным, дальнобойным и магическим оружием, укрепленная клавишей заморозки времени, дает невиданную доселе возможность творить тактические чудеса.

Поймите правильно, в ситуативно родственной Freedom Force присутствует и то, и другое, и третье — но DS с триумфом вывозит гениальный интерфейс. Вы контролируете все ключевые показатели членов партии: жизнь, ману, активное оружие в одном углу, линии поведения в другом. Отпадает сама необходимость переключаться между героями, путаясь в клавишах, скиллах и целеуказаниях. При желании DS можно превратить в indirect strategy, диктуя не цели, но правила поведения и желательные к использованию спеллы. Дьяблофилы, разумеется, предпочтут активный образ жизни — и будут гарантированно одарены чаемым экспириенсом. Получите Diablo II с трехмерным движком шокирующих добродетелей и поумневшими наемниками. Фьюююююююп! Dungeon Siege с жадным всасывающим хлюпом втягивает жертву любой национальности, вкусов и взглядов внутрь.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ, ЭЛЕГИЧНАЯ

Когда первая ступень идолопоклоннического восхищения графической оболочкой и вторая ступень познания игровой механики отошли и сгорели в атмосфере, включаются основные, маршевые, двигатели. В игре класса Dungeon Siege это: умно построенный метод развития персонажей, бесконечно богатая кунсткамера вещей и способность время от времени вынуждать игрока менять тактику боя. Все три составляющие успеха командой Криса Тэйлора порнографично провалены. В какой-то момент DS-аддикт внезапно понимает, что топливо закончилось и лететь дальше не на чем, да и незачем. Вдруг открывается невероятное, не отмеченное в экстатическом жаре отсутствие сюжета. Полная абстиненция, это невозможно! Жизнь проекта разом обламывается, декапитированная нехваткой обычной игровой мотивации.

Разработчик	
Gas Powered Games	www.gaspowered.com
Издатель	
Microsoft	www.microsoft.com

Системные требования
Windows 98/ME/2000/XP, Pentium II 333 (рек. Pentium III 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 8x CD-ROM (рек. 24x), DirectX 8.0+.

А уровни все больше. Одинаковых, бесконечных монстров — миллионы. Скиллы растут, не принося ничего, кроме нового порядкового номера. Видимое разнообразие спеллов сводится к использованию одного единственного, оптимального. Партия героев — нет, роботов! — превращается в гигантскую перемалывающую монстров машину. Технично, красиво, монотонно и без вашего участия. Dungeon Siege становится жирным самоцитатником, чудовищным молитвенным колесом, которое под заунывное мычание вращают господин Крис Тэйлор и его друг господин Билли Гейтс. Наконец, карты достигают финальной стадии дзена: они настолько велики, без единого препятствия в обозримом километре, что становится все равно, куда брести. Больной (вы, мы, ты, я) переключается на общую карту местности и тупо тычет мышью в еще не открытые темные участки.

Это не происходит. Это не происходит. Это не происходит.

Bad trip.

Too bad.

DARK PLANET: BATTLE FOR NATROLIS

http://darkplanet.ubi.com

3D RTS



РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4,5
Сюжет	n/a
Музыка	3,2
Звук	3,9
Управление	1,9

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3

Очень красивая RTS с сильной оглядкой на StarCraft и несколькими в меру оригинальными решениями. Правда, вы все равно не сможете заставить себя играть в нее.

В тридцатидвухбитном взрыве на половину экрана есть что-то такое, что будит в вас заблудившийся ген бешеного гунна Аттилы, известного своим современникам под творческим псевдонимом Бич Божий. За гулкий тридцатидвухбитный взрыв, грамотно разбрасывающий вокруг себя эстетичные обломки, можно простить многое. Но не всё.

НЕСМЕРТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Андрей ОМ

Обходящийся почти без гвоздей утлый сруб Dark Planet (DP) можно было бы, конечно, прилюдно и со смаком раскатать по бревнышку. За недочеловеческий интерфейс (тактические группы можно "вешать" только на клавиши с "1" по "6". А если мне в припадке безумия захотелось организовать себе семь групп?). За то, что выцелить курсором суетящегося врага — занятие, достойное самых площадных эпитетов. За мини-карту, которой нельзя пользоваться (не спрашивайте о деталях — пользоваться ею нельзя. Правда). За три одинаковые кампании (натурально, единственный набор миссий предлагается выполнять тремя нациями поочередно). За поминутную пугливую оглядку на StarCraft — кто на него, впрочем, сегодня не оглядывается?..

ИМ БЫ В НЕБО

Делать так не хочется. Тональность — не слепая ярость с последующим разрывом игры на Юнион Джек, а светлая поэтическая грусть. "Закат дома Брабанов". Давайте-ка пойдем дальше в режиме заметок, дневника наблюдения за природой, почему-то особенно памятного мне по дремучим временам начальной школы.

Есть RTS, которые мне очень жалко. Они отчаянно хлопают крыльями, но не могут оторваться от земли, не подозревая, что на самом деле они не крупные орлы, а инкубаторские бройлеры и место их в супе. Такой была Gene Wars от Bullfrog — гениальная на словах, она почему-то не могла вас заставить в себя играть. Такой была Dark Colony, чьи создатели совершили всего одну, но ужасную ошибку: не предусмотрели изобретения аппаратного ускорения трехмерной графики. Они не виноваты. Они честно пытались. В том, что вы не помните этих названий, ничего постыдного нет.

К этому же подвиду относится и DP. Вы размашисто крутите камеру вокруг взвода упакованных в железо и хай-тек людских морпехов, похожих одновременно на роскошных барочных Chaos Spacemarines из WarHammer Epic 40.000 и, извините, переодевшихся в полигоны marines из StarCraft. Вы довольно напеваете себе под нос что-то про то, что вам все до известного места и вы сделаны из мяса. Сейчас начнется бой! Вы хозяйским взором окидываете дивные ландшафты и представляете, как аппетитно будут выглядеть размазанные по ним тонким слоем соперники. Вы готовы заорать от радости, когда ведомая вами стая зеленых уродцев врывается в людское поселение, моментально предавая его огню и разрывая защитников в пух.

...Крик, однако, останавливается где-то между диафрагмой и гортанью. Очень потому что скучно. Прямо гроб.

BLACK HAWK ДАУН

Некоторые вещи, придай им дебютанты-девелоперы больше значения, могли бы спасти положение. Так, каждой из рас для успешной карьеры и процветания требуется уникальный ресурс: людям не обойтись без ветряных мельниц, жукообразные Dreil утаскивают с поля боя трупы врагов с целью надругательства, рептилоидным Sorin приходится время от времени совершать намаз в отведенных для этого местах. Возиться со всеми этими тонкостями хотя бы любопытно.

Институт лидерства, формации, четыре модели поведения войск (на самом деле их две — stand ground и "умри, но сдохни") и специальные апгрейды для повышения воинской морали. Очень занятно. (Всё равно все сражаются исключительно толпами, но так даже веселее.)

Опять же движок. См. прилагаемые к заключению патологоанатома фотоматериалы (в динамике, кстати, все намного красивее — чистый Emperor). На винчестере их осталось еще мегабайт двести — трудно было выбрать. Каждый кадр игры можно публиковать в глянце — как можно, например, с любой строки наугад цитировать страшной изобразительной силы роман г-на Проханова "Господин Гексоген", вышедший намедни в "Адмаргинеме".

С другой стороны, DP не прилагает ни малейших усилий для того, чтобы встречать в нашей компании рассветы и не отпускать от себя дальше чем к кофеварке. Получается в лучшем случае one night stand, а то и вовсе конфуз и один только дружеский поцелуй в щеку: сюжета нет, брифинги

Разработчик
Edgies — www.edgies.com

Издатель
Ubi Soft — www.ubisoft.com

Системные требования
Windows 95/98/2000/ME/XP, Pentium III 450 (рек. PIII 900+), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128+ Мбайт), Direct3D-совместимая видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.0, 4x CD-ROM.

Дополнительная информация
Минимум 220 Мбайт на жестком диске.

лаконичны, мотивации никакой. Пиротехника ради самой себя уже миссии к пятой перестает будоражить глазную сетчатку, а следом за ней — и центры удовольствия.

Дальше начинается что?.. Верно, дети. Смертная тоска. Придерживайте рукой нижнюю челюсть — велика опасность вывиха.

ЛЮДИ НЕ ЛЕТАЮТ

В последнее время мне приходится описывать это ощущение довольно часто, но давайте-ка попробуем еще раз, новыми словами.

Есть игры, сделанные одновременно из яркого света, тени от Нельсона на книжных страницах, живого саксофона из трека Antibalas Afrobeat Liberation Orchestra "Battle of Species", глотка двойного эспрессо из марокканской смеси, вкуса стейка средней степени прожарки, первого утреннего луча лондонского солнца, шнуровского разухабистого раста-фанка, Sunset Blvd под колесами черного Boxster-конвертибла, из дальних международных авиарейсов, глубоких басовых линий, дорогих солнцезащитных очков, английской прозы, шенгенской визы во внутреннем кармане и еще тысячи не менее важных вещей.

Dark Planet же сделана из полигонов и динамического цветного освещения.

Мнения об игре

Остро нуждается в настое валерианы рецензент сайта **Game Over (www.game-over.net)** по прозвищу Westlake: "Не покупайте Dark Planet. Проходите мимо нее, зажмурив глаза. Не покупайте даже те игры, которые стоят с ней рядом на магазинной полке, - они могут быть зачумлены ее присутствием". Итоговый рейтинг: 45%.

Чуть более хладнокровен сотрудник **PC IGN (pc.ign.com)** Дэн Адамс (Dan Adams): "Это очень средняя игра с превосходным телом. Если бы DP была женщиной, все было бы отлично, но, к сожалению, я работаю рецензентом на игровом сайте. Попробуйте прямую противоположность Dark Planet - Warlords: Battlecry II, и поймете, что я имею в виду". Оценка тем не менее такова: 7,5/10.



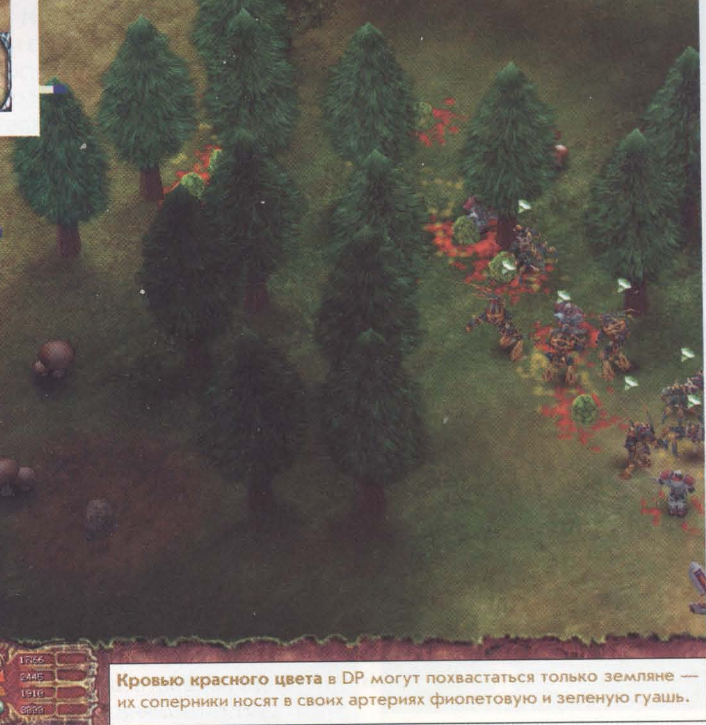
Лампочка рядом с головой юнита символизирует включенный режим stand ground — в противном случае морпехи любят ходить в гости к врагу поодиночке и там благополучно гибнуть.



Быть одновременно сине- и игрофилом решительно невозможно: в голову лезут непрошеные ассоциации. "КРОВИЩЕ далеко до Myth, зато домик рептилий похож на Geisha House из Battle Realms".



Некоторые из юнитов предпочитают не пользоваться огнестрельным оружием, а подбегать к врагу на расстояние прямого в челюсть. Даже если враг — крупная башня.



Кровью красного цвета в DP могут похвастаться только земляне — их соперники носят в своих артериях фиолетовую и зеленую гуашь.



THE SECRET OF THE NAUTILUS

http://julesverne.cryogame.com



РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4,3
Сюжет	4,5
Музыка	4,2
Звук	4,2
Управление	3,1

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4

Уместившиеся на одном диске фильм катастроф, произведение в жанре киберпанка XIX века и слегка мистообразный квест про таинственную подводную лодку.

Я уже забыла, когда в последний раз держала на руках маленькую адвенчуру, трясущую в воздухе пазлой-погремушкой. Мы на квестовых пустошах, жанр в полнейшем затмении. В это печальное время The Secret of the Nautilus — глоток воздуха на затонувшей субмарине. Это не выдающийся, но довольно крепенький квест с симпатичной литературной основой и ласковой картинкой. Чисто французский, занятный своим странным ритмом и герметичностью.

ПОБЕГ С ПОДЛОДКИ

Маша АРИМАНОВА

У T-Bot за плечами добрый десяток изящных галльских игр, названия которых ни мне, ни вам ничего не скажут. Большинство красивых сказок T-Bot о Шерлоке Холмсе, метаморфах, Полярисе увидело свет на заштатных консолях, к тому же The Secret of the Nautilus (далее — Nautilus) — чуть ли не первая игра компании, переведенная на английский. Собственно, фирменный стиль легко прощупывается: хоть и изготовлен Nautilus под заказ Cryo Interactive, и использует подаренный мотор OMNI-3D, разменявший, наверное, уже вторую сотню квестов, и всем правилам следует, но на обычные игры Cryo не похож совершенно. Такой вот метафизический парадокс.

Неопытность T-Bot в квестовом деле не менее заметна и сперва раздражает. Еще не наработаны приемы, не отлажен интерфейс, хватает лишних и выпирающих деталей.

Но благодаря этой самой неопытности, незамыленности морская адвенчура T-Bot получилась свежей, запоминающейся: немножко Riven, немножко Titanic, немножко Atlantis, но веселее, чем все эти айвазовские квесты.

Вообще океан в адвенчурах, как может заметить любой опытный квестер, занимает не менее важное место, чем в творчестве Жюля Верна, знаменитого автора "Пяти недель под водой", "Двадцати тысяч лье на воздушном шаре", "Вокруг луны в восемьдесят дней" и "Детей капитана Гаттерраса". Вспомните хотя бы Grim Fandango или The Longest Journey. Как и любая другая стихия.

НЕОБХОДИМЫЕ ВЕЩИ

Как можно вывести из названия (хотелось бы, чтобы с легкой руки "Нивала" и "1С" The Secret of the Nautilus стал не скучным "Секретом "Наутилуса", а романтичной "Тайной капитана"), квест имеет самое непосредственное отношение к Жюлю Верну, подводному лесу, кашалотам и китам, королевству кораллов и неодолимой сонливости, жемчужине ценой в десять миллионов, исчезнувшему материку, сплошным льдам и недостатку воздуха, проще говоря — к книге о капитане Немо и его кругосветном путешествии в морских глубинах. Как это часто случается в кино и квестах, "Двадцать тысяч лье" перенесены в декорации высоких технологий, с "Наутилусом" соперничает американская атомная субмарина, а со стареньким, сработанным Немо вручную бортовым компьютером — сверхплоский палмтоп.

Матерый творец квестов знает, что навьючивать на главного героя следует как можно меньше ценного оборудования и даже жизненно необходимый инвентарь нужно тщательно маскировать, чтобы не мозолил глаз. Наш пиксель-хантинг и без того требует максимальной концентрации внимания.

И что же несет на себе океанограф из Nautilus? Электронную записную книжку, диктофон, сканер, устройство для интерпретации символов, калькулятор, этюдник и программный компилятор, персонифицированные в образе того самого палмтопа, да вместительную сумку, больше подошедшую бы герою какой-нибудь бесконечной ролевой игры, которую приходится открывать, прежде чем поместить в нее предмет. Сами операции с сумкой и общение с невероятными устройствами отнимают больше времени и сил, чем честное прохождение пяти глав Nautilus, и превращают последний из обычного квеста в квест научный. Обычно такое разработчикам не прощается. Но я думаю, что каждый человек, в детстве продиравшийся сквозь тяжеловесные объяснения Жюля Верна, счастливого обладателя глобуса, легко свыкнется с творческой манерой T-Bot и перестанет обращать на ненужные трудности внимание.

Несмотря на то что движок квеста давно пора разобрать на запасные части, с художественной стороной у Nautilus все в полном порядке — надо быть слепцом или безумцем, чтобы этого не заметить. Мир "Наутилуса" целен и гармоничен, дизайн его фешенебельных салонов, кают, коридоров и кубриков по меньшей мере оригинален, и все на корабле,

Разработчик	
T-Bot	www.t-bot.fr
Издатели	
Cryo Interactive (в Европе)	www.cryo.fr
Dreamcatcher Interactive (в Канаде и США) www.dreamcatchergames.com	
"Нивал"	www.nival.ru
"1С" (в России)	http://games.1c.ru

Системные требования

Windows 95/98, Pentium 200, 32 Мбайт ОЗУ, SVGA, 4x CD-ROM, DirectX 8.0, 550 Мбайт на жестком диске.

от музея до машинного отделения, успешно опровергает выкладки Верна, равно как и известные достижения науки конца XVIII — первой половины XIX вв. Местами субмарина нарочито архаична, вплоть до огромных зубчатых шестеренок и газовой плиты, а местами демонстрирует столь передовые достижения в области искусственного интеллекта и электричества, что все ее современники, от Фарадея и Максвелла до Коши и Лагранжа, удавились бы от зависти. Впрочем, квест это только разнообразит и украшает.

Итак, обшивка Nautilus весьма и весьма хороша, средства коммуникации между игроком и разработчиком терпимы, надежен звук и удачно подобрана музыка. Дело только за запасом сжатого воздуха в цистернах.

МЯТЕЖ НА "НАУТИЛУСЕ"

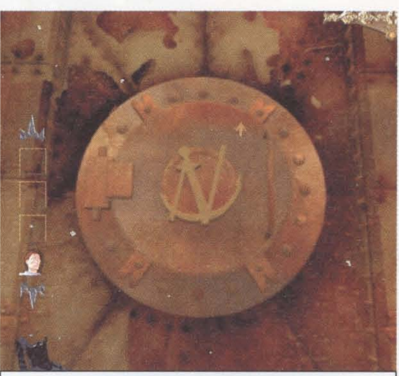
Игра начинается как весьма неторопливая мистообразная адвенчура, продолжается как переосмысление одного из фантастических рассказов Роберта Шекли и заканчивается как динамичный и жизнерадостный квест катастроф, так что однозначно оценить его непросто. Действие то достигает световой скорости, то замирает на месте, сложность и качество головоломок лихорадочно скачут.

Все же T-Bot — талантливая компания. Ну какой еще квест с единственным персонажем выдержит обвинение в остросюжетности? А тут и сражение с боевым роботом, и нападение гигантского спрута, и игра в догонялки с американской субмариной, и прочие катаклизмы и разрушения до затопления "Наутилуса" и заполнения его ядовитым газом включительно.

Мотив фильма катастроф — лучшее, что есть в головоломной части Nautilus. Необходимость быстро двигаться и еще быстрее соображать, решать задачи повышенной степени трудности, находясь внутри скафандра с запасом кислорода на сорок пять секунд, отгонять назойливые щупальца и выживать всеми доступными способами пользуется неослабевающей популярностью со времен спасения с "Титаника". В квестах, вышедших под эгидой Cryo до сей поры, никто даже не пытался добиться адреналинового выброса. А T-Bot рискнула — и у нее получилось! Третья и четвертая главы играются залпом, на одном дыхании. Жаль, концовка совершенно бессодержательная.

Хороша и сквозная дуэль океанографа с искусственным интеллектом "Наутилуса". Тема, безусловно, знакомая, не позабытая ни в одном уважающем себя квесте о космических кораблях, но решенная вполне достойно и интересно. Сначала обманываем систему безопасности, ищем незапертые аварийные люки, живем в системе служебных переходов, как морской таракан, затем совершаем коварные диверсии и наносим финальный удар при помощи динамита, куска провода и бутылки алкоголя, поджаренных в металлическом ящике на медленном огне.

Наконец, следует помнить, что Nautilus — герметичная пьеса в пяти актах, что никуда и ни к чему не стремится, помещается в шестисеми декорациях и не отвлекается на посторонние вопросы. Океанограф плывет на "Наутилусе" и противостоит серии внешних воздействий, перемещаясь между мостиком и площадкой картографа: это квест или симулятор подводной лодки? И вот на таком неблагодарном материале T-Bot удалось построить вполне достойную игру.



Если вы потрудитесь перелистать книжку "Двадцать тысяч лье под водой", то убедитесь, что символ капитана Немо воспроизведен T-Bot в целости и сохранности. В этой конторе вообще с трепетом относятся к наследию классика.



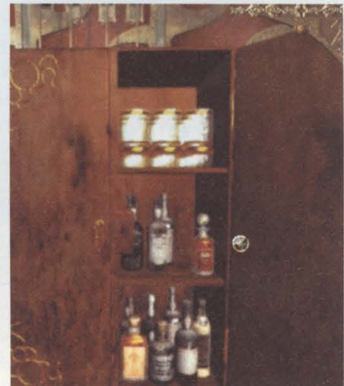
Отдельно хочу вручить "Оскара" дизайнеру скафандров.

Мультипликация Nautilus великолепна. Подводные ролики очень динамичны, отлично срежиссированы, успешно использован трехмерный звук. Но в статичной игре столько внутренней энергии, что на ролики не обращаешь внимания. Редкий случай.



Редкие голографические явления капитана Немо не несут большой смысловой нагрузки. Бубнит выживший из ума старикашка об искусственном интеллекте, мятеже, трагически погибшем экипаже и прочих полагающихся в таких случаях вещах.





Теперь понятно, как капитан Немо выдержал под водой все эти годы... И то правильно — что за путешествие в двадцать тысяч лье на сухой желудок?

FREEDOM FORCE

www.myfreedomforce.com

Восклицательно-правильная РПГ

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4,9
Сюжет	5
Музыка	5
Звук	5
Управление	4,5

ИНТЕРЕСНОСТЬ 5

Фонарный столб как дубина пролетариата. Рухнувший небоскреб как результат молодецкой чечетки. Совершенно неадекватные супергерои в полностью интерактивном мире. Один из самых ярких и неординарных релизов года!

Шестидесятые. Время великих свершений, эпоха замечательных подвигов. Тогда люди были сделаны из иного теста: камня, стали, огня, льда. Попадались даже каучуковые индивидуумы, пружинисто рассекавшие прекрасные улицы огромных мегаполисов. Америка, безапелляционный лидер свободных демократических государств, гордо реяла на плечах могучих инакоучрежденных человеческих организмов.

ВСЁ ПОЛНО БОГОВ*



Александр ВЕРШИНИН

Мало кто знает, что в те чудесные времена настоящей столицей свободных Соединенных Штатов был легендарный город Patriot City. Вы не найдете его на карте! Метрополия, каждый камень которой дышит честностью, а воздух обогащен невидимыми флюидами патриотизма. Любой, даже самый маленький, дом в Patriot City — гордый участник городского пейзажа. По улицам ездят не автомобили — величественно плывут блестящие символы американского ноу-хау. Фонари существуют с единственной целью: омывать метрополис теплой лучистой энергией в самый темный час. И даже помойки, обогащенные запахами друзей санитарии, всегда переполнены плодами жизнедеятельности продуктивного творческого общества.

IT'S THE AMERIKANSKIES!

Случилось так. В 1962 году в верхних слоях атмосферы Земли терпит бедствие космоплавательный аппарат иноземного производства, при таинственных обстоятельствах умирает прекрасная Мэрилин Монро, а товарищ Хрущев хомяком протаскивает на коммунистический остров Куба-либре ядерные боеголовки. Чужеродный капитан корабля ничего не знает об учении Лукича, холодной войне, модном танце твист и ВИА "Битлз". Он несет продвинутым многоклеточным гуманоидам голубой планеты единственное реальное оружие против оплота межгалактического оппортунизма, этически дезориентированной персоналии по имени Lord Dominion. Капсулы с волшебной "энергией Икс" самопроизвольно покидают гостеприимный борт корабля и ястребом падают на высокодуховные ряды граждан Patriot City...

Город стремительно меняется. Ранее глубокий сельскохозяйственный тыл великой державы, Patriot City вскипает событиями вселенской мерки. Сюда прибывает первый путешественник во времени — робот Microwave. Но бдительные горожане немедленно разбирают хроноскитальца на конденсаторы, по достоинству оценив его неортодоксальную реакцию на честных налогоплательщиков. Здесь летают полицейские. Русские снегурки замораживают ажурные зеленые лесопарки, а вместе с ними совершающих моцион правозащитников, релаксирующих целителей и бдящих стражей правопорядка. Правоверных католиков мегаполиса больше не удивишь бушующим на городской площади тиранозавром или дружно шамкающими младенцев велосирапторами. При виде исполинских муравьев, утаскивающих под землю светофоры, лимузины и почтовые ящики, горожане лишь крепче сжимают утренние газеты и в непринужденном светском ключе заводят разговор о новых таблетках от детей. К чему волнения?

Ровно через тридцать секунд после самоорганизации катаклизма на сцене появляются эксцентричные мужчины и женщины в трико. Эти альтернативные, говорящие готовыми афоризмами, одетые в обтягивающие карнавальные костюмы люди щекочут противника вырванными с корнем фонарными столбами, угнетают его массой подброшенных в воздух автомобилей. Они метают молнии, извергают огонь, ударом кулака обрушивают небоскребы и возвращают украденные кошельки старушкам. Спасители называют себя Freedom Force — оплот демократии, прямая кишка патриотической Америки.

LENIN, FORGIVE ME!

Irrational Games несет полную ответственность за Freedom Force. То, что с первого взгляда кажется основанной на комиксах героической РПГ с элементами стратегии, на самом деле является умным, тончайшего пошива кичем — притом снабженным личиной изумительного уровня достоверности. Freedom Force больше чем комикс, шире любой тактической ролевой игры. Продукты такого класса задумываются, воплоща-

Разработчик	
Irrational Games	www.irrational.com
Издатель	
Crave Entertainment	www.cravegames.com

Системные требования

Windows 98/ME/2000/XP, Pentium II 350 (рек. Pentium III 750), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM (рек. 24x), DirectX 8.0+.

* Материал читается вслух гулким раскатистым голосом, принадлежащим, вне сомнения, американскому патриоту, только что нечаянно заглотившему включенный мегафон. Великосветская пафосность сентенций ни в коем случае не влияет на чистоту артикуляции.



Зачастую управлять сразу всеми героями становится сложновато. На помощь приходят функция останова и замедления неумолимого старика Хроноса.



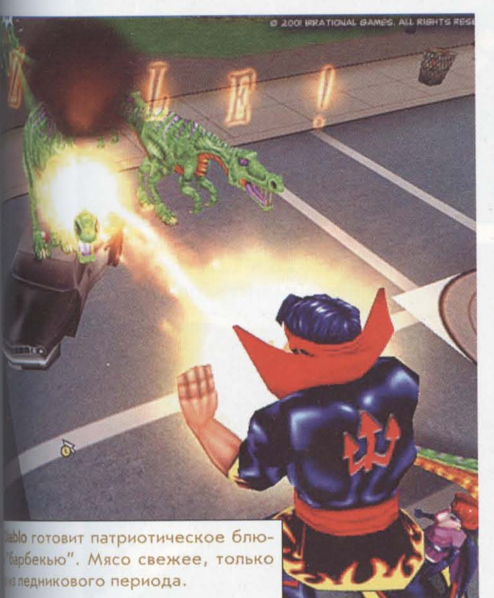
Пришельцы из будущего обременяют мирное существование честных налогоплательщиков. И почему роботам не сидится в их прекрасном далеко?



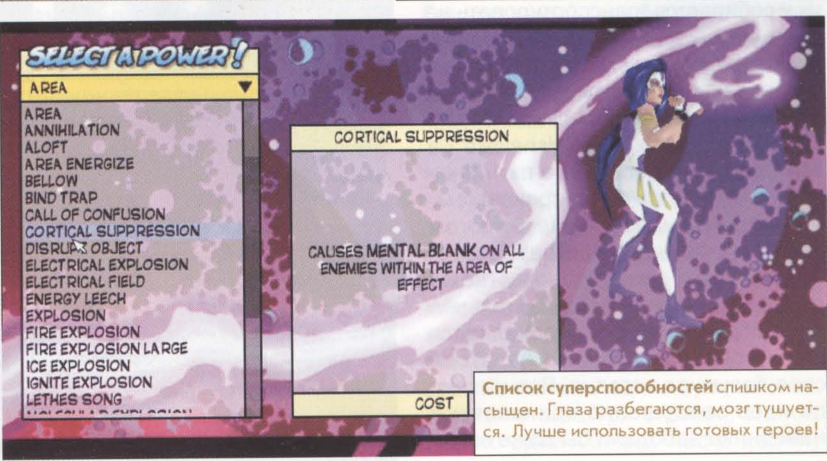
Minuteman — лучший кулачный боец в команде. Да и натурой вышел хоть куда.



Мир даже не интерактивен — он РАЗБИРАЕМ на мелкие винтики. Видите, во что можно превратить "блестящий образчик американского ноу-хау"?



iablo готовит патриотическое блю- "барбекью". Мясо свежее, только з ледникового периода.



Список суперспособностей слишком насыщен. Глаза разбегаются, мозг тушуется. Лучше использовать готовых героев!

Мнение об игре

"Необходимо обладать личным мужеством, смекалкой и находчивостью, – пишет журналист **PC IGN (pc.ign.com)** с ненастоящей имяфамилией Иван Сулик (Ivan Sulic), – чтобы вполне сознательно создавать примитивную по своей сути игру. Но трюк срабатывает! И не только потому, что мы уже успели соскучиться по геймплею такого рода. Прежде всего это заслуга самой Irrational, неправдоподобно великолепной во всех интрикациях дизайнерского дела. Озвучание, палитра, сценарий, миссии, даже оформленные в виде обложек журналов комиксов заставки – все неподражаемо!"

ются и подаются как не нуждающиеся в классификации шедевры.

Сценарий-картинка-звук-интерфейс. Основополагающая связка выполнена безукоризненно. Постмодернистская мультипликационная графика создает стопроцентную иллюзию рисованного, спрайтового движка. А он полигональный, камера ходит волчком и не лезет разве что под плащ к инопланетянину по имени Mentor! Трезво оценить войскастинг, донести бархатную бездонность энигматичного голоса нарратора вообще не представляется возможным. Надо слышать и слушать, граждане. Консервированное упоение. Хихикаю под "my little red friend". Сардонически скалюсь под "For free-edom!" (БАЦ!). Рассказчик, он же протагонист Minuteman, щеголяет абсолютно непереводимыми английскими словоформами, по-монтипайтоновски играет слогом, плетет из честного языка невообразимые веревки!..

Сценарист — умница. Он наш брат. Духовно мы одной крови, в ущелье вместе брюхом землю грели. Он знает про русских, и мне в первый раз не стыдно за имидж нации. Потому что всё правда. Злобный антигерой Nuclear Winter (у него есть личный гимн, кстати) замораживает пару американских суперменов, упаковывает их и собирается транспортировать не куда-нибудь, а на "DACHA"! Славянские хладо-труперы обсуждают на посту прелести местного шоппинга. При атаке заморозкой гей-славяне орут "feel the frigid might of Bolshevism", а отключаясь, "Lenin, forgive me". С характерным, разумеется, прононсом.

Скрипты и выдержанные в строгом стиле мультипликационные заставки не оставляют вас в одиночестве до самого конца игры. Показательное выступление! Постоянно появляются новые герои, у каждого наготове своя безумная история. Все миссии по идее совершенно одинаковы и наверняка забодали бы даже самого упрямого эстета — если бы не вездесущий гений сценариста. БРАТ, ты есть панацея! Рождественские яйца Фаберже тоже по сути придерживаются единой, довольно яйцевидной формы. Но ни за что не повторяются — на кону честь изготовителя. Freedom Force с миссиями повезло ничуть не меньше: краткое описание безумств ищите выше по тексту, а подробное всенепременно в игре.

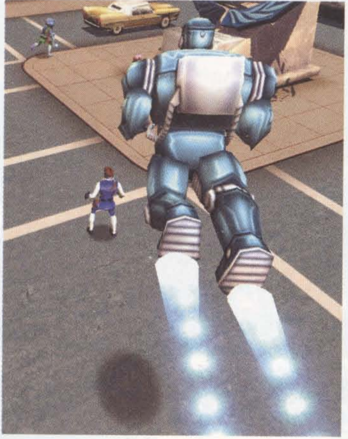
MOONAGE DAYDREAM

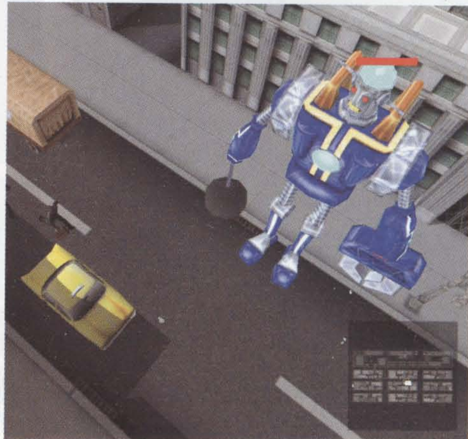
Описывать процесс аз есмь или "глубокую систему личных характеристик персонажей" — такая же дурацкая возня, как чтение технического бизнес-плана экспедиции NASA на Луну. То ли дело слушать живой эфир: кому это в первую очередь передал привет Армстронг?

Штучное изделие, кулибинская работа. Пропустите — останетесь казуалом на веки вечные.



Комментарии излишни, подпись готова. "Легендарный король тиранических пресмыкающихся". Чувствуете мощь атома?







JANE'S ATTACK SQUADRON

www.xicat.com/games/JanesAttackSquadron.html

Трэшевый авиасимулятор



РЕЙТИНГИ

Сложность	Uninstall
Графика	2
Сюжет	1
Музыка	2
Звук	2
Управление	3

ИНТЕРЕСНОСТЬ 1,5

Не тратьте свое время, силы, нервы, здоровье... Если хотите поиграть в авиасимулятор, купите любой другой. Если хотите свежую игру, берите любую другую. Впрочем, мазохистов всех мастей милости просим – приобщайтесь.

Повсеместно слыша высказывания типа "такого я от Jane's не ожидал!", считаю необходимым повториться. Это НЕ продукт любимой, но почившей Jane's, одарившей нас гроздьями сим-шедевров. Мало того, это НЕ игра от Looking Glass, давшей миру достойнейший Flight Unlimited. На коробке Attack Squadron (AS) вместо логотипа Jane's должно быть написано "от создателей Star Trek: Armada II". Тогда не будет ни вопросов, ни претензий. Вообще никаких.

УНИЖ И ОСКОРБЛ

Ашот АХВЕРДЯН

Уважаемая редакция, я не знаю, с чего начать. Мой речевой аппарат готов извергнуть потоки настолько нелицеприятных высказываний в адрес AS, что я боюсь открыть рот... Грешным делом думал, что AS получится просто перележавшей недоделкой типа Silent Hunter II и ее напарника Destroyer Command. Ага-щазз. Вместо этого на свет выполз созревший игротрэш, из тех, что обычно попадают под нож штатному дэнди-экзекутору Ому. Нормальный человек не выдерживает и 15 минут знакомства с игропродуктами такого уровня. Но журнальные Орфеи непременно спускаются в ад... В общем, петля на шее AS уже затянута, начинаю репортаж.

Палач, мотор!

А ВМЕСТО СЕРДЦА КАМЕННЫЙ ТОПОР

Вторая мировая. Ну, это там, где англичане и эти еще... как их бишь... На предмет полетать нам предлагают такой ассортимент: четырехмоторные бомбардировщики — пара американских, B17 и B24, и английский "Ланкастер" (у немцев четырехмоторных не было); немецкий двухмоторный "Юнкерс-88"; плюс обычный набор истребителей: немецкие Bf-109, Fw-190 (оба в разнообразных модификациях), Me-262, американские... Только все это знать не обязательно, все равно не понадобится.

Говорили, что AS должен был выйти в 2000 году, а потому, мол, сейчас судить будут слишком строго. Ответственно заявляю: ему бы ничего не светило не только в 2000-м, но и в 99-м, и даже в 98-м. Ибо тогда уже вышли Jane's WWII Fighters и Fighter Squadron: Screaming Demons Over Europe. AS в основном пытается копировать именно эту парочку (набор самолетов почти такой же, как в SDOE), но только проигрывает ей. Практически во всем.

Думаю, не для одного меня самое важное в авиасиме — летная модель. Здесь она печальна донельзя: вот мы в полностью нагруженном B24 тянем ручку на себя; самолет послушно вгрызается в небо; угол атаки все больше и больше; и, встав уже почти вертикально, машина нехотя начинает задумываться о сваливании. Истребители же ведут себя просто как форменные тай-файтеры. Сваливание у них может наступить только во время полета вертикально вверх. Говорят, что в игре присутствует штопор, но мне воспользоваться его услугами не удалось, хотя я пытался. И все это на реалистичной физике, а ведь есть еще и аркадная. Короче, примерно как в SDOE, но куда хуже, чем в Jane's WWII Fighters.

При этом в AS имеются многочисленные признаки хардкорного симулятора. Скажем, можно вручную регулировать шаг винта каждого мотора в отдельности, даже в четырехмоторных машинах. Но вместо ожидаемой радости это вызывает примерно такую реакцию: "Издеваетесь? Это с вашей-то летной моделью?.."

То же и с повреждениями: с одной стороны, все, что надо, вроде бы проработано, а с другой... Если выпустить закрылки на большой скорости — их отрывает. Это, конечно, здорово, но при местной летной модели никто по закрылкам скучать не будет.

Скажите, здесь есть те, для кого в симуляторе главное — графика? Вам тоже не повезло. Модели самолетов сделаны примерно на уровне SDOE — игры, на всякий случай напомню, трехлетней давности, имеющей так-себе-графику даже по тем временам. Кабины самолетов и приборные панели тоже сильно напоминают SDOE, причем как общей уродливостью, так и степенью причиняемых неудобств. Единственный "как бы плюс" графики — земная поверхность с высоты выглядит пристойно (почти как в B17 двух лет от роду). Это если вам такие "лоскутные одеяла" нравятся.

И только одна вещь сделана в AS прилично — бомбовый прицел на американских B17 и B24. (И пусть это точная копия прицела из игры B17 the Mighty Eighth, все равно приятно.) Но едва показав нам этот пряник, его сразу же хотят отобрать — просто не давая нам поводить эти бомбардировщики. Понимаете, в игре всего пять одиночных миссий. Пять (и это за три страны). Из них только одна сажает нас в кабину

Разработчик

Mad Doc Software www.maddocsoftware.com

Издатель

Xicat Interactive www.xicat.com

Системные требования

Windows 98/ME/2000/XP, Pentium II 400 (рек. Pentium III 750), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, 16x CD-ROM, DirectX 8.0+, 600 Мбайт на жестком диске.

Мнение об игре

"То, что я увидел на E3 (мы тогда показывали F/A-18), выглядело довольно впечатляюще. Не знаю, как оно теперь, но помню – те ребята очень болели за свой проект", – делится воспоминаниями **CJ "Smut" Martin**, один из разработчиков Jane's F/A-18 (для справки: игра вышла к новому, 2000-му, году).
"Те ребята" – это, конечно же, Looking Glass, а не.

американского четырехмоторника. Делать quick mission с целью побомбить не получится — по странной прихоти разработчиков в "быстрых миссиях" автопилот принципиально не включается. Без него самолет над целью не пролетит. Так что вам приходится сидеть в кресле пилота, а в Norden смотреть будет компьютер. В режиме же кампании, чтобы сесть в тяжелый бомбардировщик, надо пару-тройку миссий выполнить на истребителях. А летать на них в AS просто сил никаких нет. Что делать? Плюнуть и загрузить замечательный B17 the Mighty 8th. Там над вами так издеваться не будут.

Структура миссий примерно такова: взлетаете с аэродрома, телепортируетесь (Alt N) к waypoint'у, одному, другому... Без телепортации никак — ибо проползти три сотни виртуальных километров в неприглядном мире AS сможет только очень сильный духом. Достигнув пункта назначения, встречаем там истребители противника и цель миссии, подлежащую уничтожению (впрочем, нередко эти две категории совпадают). Справились — либо телепортируемся к аэродрому для посадки, либо выходим в меню сразу, все равно тут посадка ничего интересного из себя не представляет. И никаких сюрпризов, ничего хоть немного неожиданного: выныриваем из подпространства в точке "экшен", несколько минут суетимся, ныряем обратно. (Причем куда именно мы летим, не говорят — карту в игре обнаружить не удалось ни во время полета, ни на брифинге.) Это не авиасим, это какая-то пародия на Wing Commander.

Да, если нас собьют, то мы можем миссию переиграть, а можем плюнуть и перейти к следующей.

Кампании всего две: за немцев и союзников.

Впрочем, какая разница...

Говорят разработчики

Цитируем пресс-релиз: "В Jane's Attack Squadron будут представлены 14 самолетов. В каждом будет точно смоделированный трехмерный кокпит с полностью функционирующими приборами и циферблатами".
Ну хоть постеснялись бы, а?

РУЧНОЙ ЗВЕРЕК

Все, о чем говорилось выше, было сознательно заложено в AS разработчиками. Теперь же давайте перейдем к вопросу несанкционированных действий игры, кои... Впрочем, термином "глюки" я их назвать не могу — ибо AS демонстрирует нам не просто "глюки", а полномасштабные галлюцинации. Это когда хочется себя ущипнуть, потереть глаза и т.п.

Знакомство с AS: загружаю первую учебную миссию (почему-то отработка посадки), сажаю истребитель, выключаю двигатель, ставлю шасси на тормоз... И вдруг вижу, что мой самолет медленно движется вперед. Включаю внешнюю камеру — а из-за особенностей местной графики не ясно, касается самолет земли или нет, и вижу, как мой истребитель с выключенным всем медленно-медленно... плывет над землей! Вот он выплыл за пределы аэродрома... Плавно, ровно, величественно плывет себе дальше, словно призрак... Протираю глаза, щипаю себя за правую руку.

Другой эпизод. С целью инспекции ИИ создаю "быструю миссию": себе выбираю P38J (там один пилот и никаких вторых стрелков), противнику — Bf109, позиция — он у меня на хвосте. Войдя в миссию, включаю внешнюю камеру и джойстиком удерживаю самолет на прямой, наблюдая за тем, как "мессер" будет меня сбивать. Вот он подлетает ко мне, выпускает очередь, вторую, промахивается, третьей попадает мне в хвост... и тут у него отваливается вся задняя часть фюзеляжа... после чего он падает на землю. Мой 38-й без повреждений. Тру глаза, щипаю левую руку: ведь это ОН стрелял в МЕНЯ, ОН попал, но МОИ повреждения... засчитали ЕМУ! Делаю такую же миссию с другой модификацией 109-го. Картина повторяется. Попав мне в хвост, он немедленно теряет свой и камнем валится вниз. Выбираю Fw-190. "Фоккер" меня сбивает, все нормально. Выбираю Me-262, который реактивный. И, как и в случае со 109-м, попав в мой хвост, 262-й лишается своего. И так происходит КАЖДЫЙ РАЗ. Ущипните меня кто-нибудь.

После этого начинаешь смотреть на AS другими глазами. И вообще становишься спокойнее. Ну не работает почему-то в "Ланкастере" вариометр, стрелка все время на нуле. Ну разве стоит обращать внимание на такую мелочь? Ну не работает в том же "Ланкастере" компас — вообще ничего не показывает... Так зачем он нам, все равно же телепортироваться.

Или такое: ночь, улица, желдорпути, состав ("едет поезд, поезд мчится!"). Ни единого огонька не вырывается из окон дизельного локомотива, и только ярким неоновым светом горят его поручни!..

А есть совсем безобидные галлюцинации — вроде летающей ручки в "Юнкерсе-88". Да, да, там есть ручка (слева от пилота), носящаяся по воздуху взад-вперед. Если крен на правый борт — то ручка эта летит вперед, сквозь приборную панель, за которой скрывается. Если крен на левый борт, то ручка лихо так пролетает назад и останавливается слева сзади от пилота. Ты выполняешь маневры на 88-м, а ручка эта знай себе мельтешит по кабине. Праздник. Ручной зверек.

ЧЕРНЫЙ ПИАР

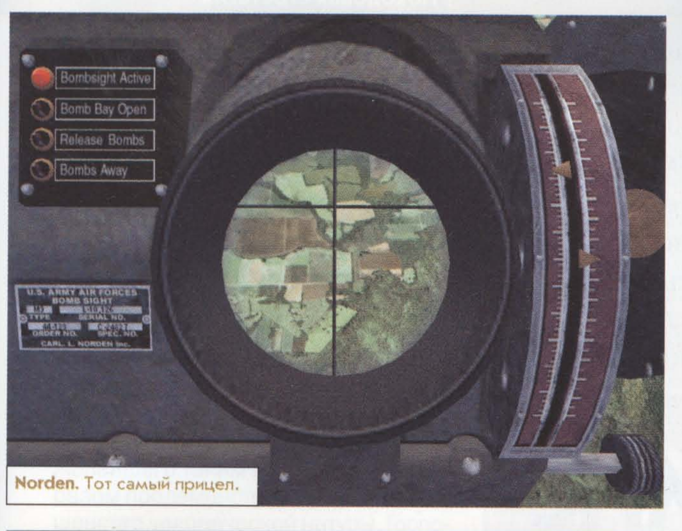
Конечно, в AS есть свои плюсы. Помимо бомбового прицела мне еще очень нравится вид из открытого бомбового люка (F11). Знаете, захлестывает такое ощущение высоты!.. Но терпеть ради этих приятных, но редких мелочей остальные выходки AS... Бррр.

И еще одно. Меня все не оставляет ощущение, что это некие самозванцы налепили на коробку с заведомым трэшем лейбл Jane's и теперь "порочат светлое имя".

Мой телевизор называет это термином "черный пиар".

Впрочем, у него язык без костей.


Один из многочисленных пулеметов... Бывало и покрасивее.



Norden. Тот самый прицел.

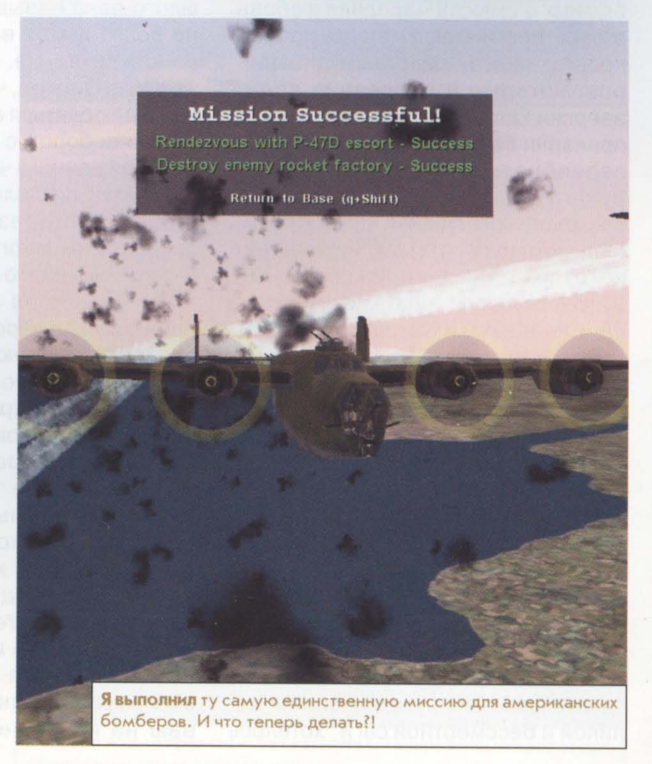

Аскетичные кабины густонаселенных самолетов.



"Ланкастер". Прибор внизу в центре — компас. Но он ничего не показывает, ни сейчас, ни вообще. Прибор справа вверху — вариометр. Стрелка перманентно на нуле — даже если вы уйдете в отвесное пике.


Бомбовые прицелы "Ланкастера" (кстати, совсем как в SDOE) и "Юнкерса-88" совершенно одинаковы. К чему бы это?


F10, вид из-за хвоста падающей бомбы. Кстати, местный движок вводит в ступор даже систему, на которой "летает" Q3.



Я выполнил ту самую единственную миссию для американских бомберов. И что теперь делать?!


Модели тут страшные — в Jane's WWII Fighters было несравнимо лучше...



HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

www.3do.com/mightandmagic/heroes4

Походовая стратегия 

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4
Сюжет	4
Музыка	5
Звук	4,5
Управление	4

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4

Четвертая часть легендарного сериала вряд ли сколько-нибудь изменит ваше отношение к Heroes of Might and Magic. Если до сих пор вы были поклонником "Героев", то им и останетесь. В случае с ненавистниками итог будет таким же.

В определенных и, несомненно, концентрических кругах бытует следующее мнение: написанием рецензий на игры с мировым именем имеют право заниматься только "настоящие поклонники". Глупости все это. Уважающий себя "фанат" не должен распыляться на подобные изыски. Его прямая обязанность — ежечасно просматривать все тематические форумы/конференции/чаты и поведением своим внушать священный ужас неверным и усомнившимся.

НАПИШИТЕ МНЕ ОБ ЭТОМ НА МЫЛО

Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ

Забавный факт: если вы заглянете в гостевую книгу суверенной онлайновой версии некоего оффлайнового журнала, то обнаружите, что каждая десятая запись содержит следующие строки: "Чуваки, когда выйдут четвертые герои? Напишите мне об этом на мыло..." Что вы хотите — это она и есть, не знающая границ и здравого смысла народная любовь, в свое время заслуженная потом и кровью программистов и дизайнеров, которые в последнее время зверски халтурили, подбрасывая на прилавки бесконечные "Хроники" — своеобразную гуманитарную помощь изголодавшимся фэнам. Быть поклонником Heroes of Might and Magic (далее — HoMM) — нелегкий труд. Признаться, я никогда не понимал этих людей, жертвующих свое время, здоровье и заработок на приобретение и прохождение всех HoMM-игропродуктов. Все это чистой воды фетишизм 4-й, последней, неоперабельной, степени.

Ну, посмотрим что они запоют теперь, после триумфального выхода священной коровы на сцену. А я пока наточу свой топор.

СВЕТЛОЕ ПОЗАВЧЕРА

История моего знакомства с HoMM4 — это хроника маленьких разочарований. Честно сказать, от общения с "долгожданным продолжением великой и бессмертной саги" хотелось бы получить чуть больше удовольствия. Тем более забавно читать заявления г-на Каненгема (Jon van Canenghem), отца-основателя HoMM I-IV, Might and Magic I-IX и King's Bounty, о том, что теперь HoMM "смотрится и играется лучше, чем когда-либо — и все благодаря помощи со стороны поклонников". Знаете, такую поддержку в начале прошлого века называли саботажем и не долго думая всех соучастников ставили к стенке.

Нельзя сказать, что в HoMM4 положено влюбляться с первого взгляда. Даже наоборот, с первого взгляда у непосвященного человека ничего не получится, поскольку вначале, сразу после разнообразных меню, он увидит картины многолетней давности — классического вида карту: плоскую, как жертва асфальтоукладочной бригады, заросшую щетиной из елок и пестрящую всевозможными артефактами и монстрами, кучно накиданными вокруг замков, представляющих собою (о, что-то новое!) идеальные квадраты. Гм, оригинально. А почему не треугольники или параллелограммы? Я, конечно, все понимаю, не исторический симулятор и тэпэ, но с каких это поганок дорогой товарищ дизайнер решил, что все замки поголовно должны напоминать собою иллюстрации, взятые из учебника по геометрии для очень средней школы? Я не настаиваю на идеальной аутентичности (привет, Firefly Studios' Stronghold!), но все же... Неприятно, словом.

И тут в глаза со всего маху бросается еще одна вечнонепобедимая в NWC проблема — катастрофическая нехватка кадров анимации. Опять не завезли. Нет, господа хорошие, так дела уже давно не делаются. Если б вы знали, каких трудов мне стоило нащелкать несколько более-менее симпатичных скриншотов, то согласились бы со мною всеобязательно.

КАК В СТАРЫЕ ДОБРЫЕ...

Или возьмем, к примеру, интерфейс. Смотрим: классическая, расположенная справа приборная панель, непривычная взгляду своей бледной желтизной. Я бы мог назвать ее информативной и удобной, даже эргономичной, если хотите. Но не стану — независимо от выбранного видеорежима она занимает добрую треть экрана, намертво прикручена к своему месту ржавыми болтами и не желает убираться с глаз вон. Такое, извините, складывается впечатление, будто мы находимся в каменном веке и в глаза не видали опционально убирающихся панелек.

Анимация персонажей... нет, не ужасна, тут другое... Согласитесь, нет ничего ужасного в том, что практически все человеколюди в игре обладают походкой ковбоев Хаггиз. Истинно говорю вам: они не ходят — они передвигаются, неловко загребая ногами воздух. Все твари ведут себя

Разработчик	
New World Computing	
Издатель в США	
3DO	www.3do.com/index.html
Издатель в России	
"Бука"	www.buka.ru

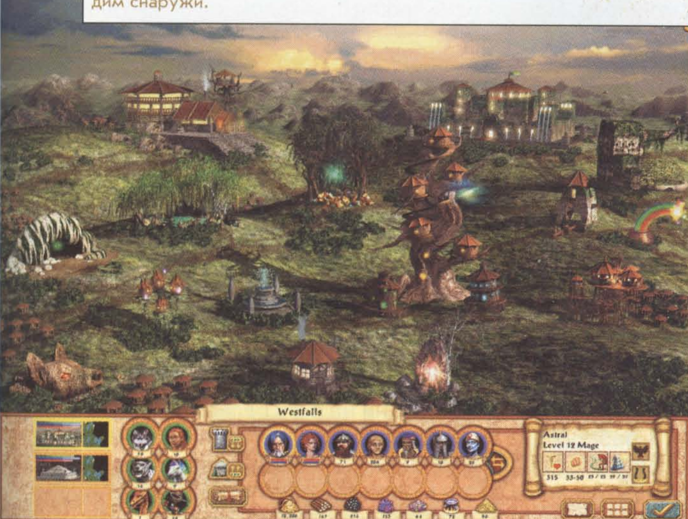
Системные требования
Windows 95/98/ME/2000/XP, Pentium II 300 (рек. Pentium III 600), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 4 Мбайт видео-ОЗУ, DirectX 8.0a+, 4x CD-ROM (рек. 8x), 750 Мбайт на жестком диске + 300 Мбайт после установки.

как натуральные, извиняюсь, твари, а гуманоиды дружно показывают шоу пациентов проктолога. Видимо, это специфический юмор дизайнера, пожелавшего таким вот нелестным образом продемонстрировать несовершенство человеческой натуры. Господам из NWC действительно пора озаботиться поисками умелого 3D-моделлера. Сколько можно, право слово. Та же Disciples выглядит намного зрелищнее и симпатичнее.



Найдите 10 отличий между этой и всеми предыдущими частями игры. "Туман войны" не в счет.

Внутреннее убранство замка заметно отличается от того, что мы видим снаружи.





Набор высокоуровневых заклинаний удручающе невелик.

Весенний призыв 2002 года. И каких только чудиков в армию не берут!..





Осада по новым правилам: без катапульт. Теперь взломом ворот приходится заниматься собственноручно.

Мнения об игре

"Изменения в геймплее сильно оживили HoMM4, предлагая игроку много больше стратегических решений, нежели остальные игры серии. Хотя в плане графики и интерфейса HoMM4 – это шаг назад, я собираюсь потратить на эту игру уйму времени. Каждый, кто хоть сколько-нибудь ценит качественные ПК-игры, должен отбросить сомнения и приобрести HoMM4", – всерьез считает Г.Картер (Gavin Carter), проживающий на **www.avault.com**. Итоговая оценка: ПЯТЬ ЗВЕЗД.

"...Это еще далеко не конец, это лишь начало безумия. А теперь все брысь в магазин за собственной копией HoMM4! Увидимся в multiplayer-игре (какая чудовищная ирония. – **А.М.**). Да, еще два момента. Первый: музыка. Я не слишком распространялся о ней, поскольку хотел, чтобы первое впечатление вы получили при личной встрече. Второй: большинство тварей – женского пола, что вполне подходит для сирен и гарпий, но джинны и зомби?.. Что это – заговор геев?" – резонно изумляется Ранко Трифкович (Ranko Trifkovic), сайт **Action Trip (www.actiontrip.com)**. Итоговый рейтинг: 92%.

Найдутся, конечно, товарищи, которые не замедлят сказать, что, мол, графика — это вторичный и для стратегической игры несущественный элемент, на котором не стоит заострять внимание. Да, действительно, чай, не Sam & Max (соответственно Serious & Payne) гоняем, на первом месте — гимнастика ума, а не глаз. Но. Объясните мне, зачем я буду развлекать себя возней с героями в бледно-плоском окружении, когда с тем же успехом могу заниматься тем же самым в великолепных трехмерных интерьерах "Демиургов"?

ГЕЙМПЛЕЙ?

А что геймплей — он все тот же, неподверженный разрушительному влиянию времени и основанный на формуле имени King's Bounty. Не такой свежий, как десять лет назад, но все равно весьма и весьма вкусный. Для тех, кто еще не удосужился попробовать, практически деликатес. К чести разработчиков следует признать, что они не стали уподобляться самим себе и наконец-то оставили экстенсивный путь развития. "Еще больше монстров, заклинаний, замков и героев" — такого о HoMM4 сказать нельзя. По сути четвертый (хотя на самом деле сорок четвертый) отпрыск серии — это шаг в сторону. С тем же успехом вы могли бы выдавать за "Героев" недавно вышедшую Disciples II: на первый взгляд близнецы, на второй — всего лишь одинаково одеты.

Основное нововведение, как вы уже неоднократно слышали, это появление на поле боя героев. То есть они и раньше там были, сидели себе смирно в дальнем углу и время от времени посылали на вражьи головы ужасающие проклятья и дождь из жаб. Но однажды случилось так, что герой свалился с лошади. Израсходовав запас маны, он задремал от скуки прямо в седле, пребывая в крайне неудобной позе, и через пару раундов кувырнулся в пиксельную траву. Сон как рукой сняло. Праведный гнев возобладал над разумом и гордостью, и уже через секунду военачальник был в гуще боя, с азартом раздавая оплеухи направо и налево. "Надо же, — поразились подглядывавшие за всем этим безобразием в щелку сотрудники NWC, — как мы до этого сами не догадались в процессе штамповки очередных "Хроник"? Надо срочно реализовать!"

В итоге получилось вот что: герои действительно запросто идут в рукопашную и в одиночку вышибают дух из самых откормленных монстров. Монстры тоже не отстают и с удовольствием отправляют наших мужественных парней в рай, враз лишая осиротевшее войско всех положительных и отрицательных изменений, которые даются героями. Существенный удар по боеспособности — своеобразная расплата за возможность собственноручного участия в потасовке.

Более того, монстры и герои получили наконец-то возможность бродить по карте отдельно друг от друга, что несколько изменило роль последних. Поскольку теперь любой завалящий имп умеет захватывать шахты и подбирать разбросанные по карте подарки, вы запросто сможете обойтись в процессе игры всего лишь одним-двумя героями, которые будут таскать за собой хоровод высокоуровневых тварей и рвать на лоскуты любого встречного. Аминь.

Еще одно приятное новшество — караваны, взятые напрокат в Civilization. Сознайтесь, вы всегда мечтали о комфорте? Получите! Отныне и навсегда муторный обход всех нор, хижин и пещер совершенно необязателен. Теперь доставка новых тварей в ваши поместья полностью автоматизирована. Кто бы знал, что постройка караван-сарая способна так сильно облегчить жизнь! Впрочем, и здесь не обошлось без заноз: ежемесячный приплод бродячих монстров с невероятным постоянством блокирует Великий Шелковый Путь и вынуждает отвлекаться на зачистку местности.

НЕ КОМПЛЕКТ

С прискорбием вынужден сообщить, что бедному компьютеру в очередной раз совершено нечего противопоставить человеческой хитрости. Несчастный искусственный интеллект вынужден выкручиваться из своего неловкого положения, посылая на рандеву с противником невесть откуда взявшиеся монструозные массовки совершенно невообразимой численности. Что совершенно не помогает, поскольку привычные всем нам гексы отправились в страну вечной охоты. Данный факт не то чтобы создает огромные неудобства живому игроку — подумаешь, застряли бегемоты меж двух кочек, герои заблудились в трех соснах. Это мелочи, вот компьютеру приходится действительно несладко — у него элементарно не хватает мозгов, чтобы просчитать маршруты. Вроде смешно, но ведь и грустно, товарищи. И вообще, с каких пор path-finding стал головной болью для походовых стратегий?

Основная прелесть серии HoMM — разумеется, в возможности хорошенько взгреть кого бы то ни было. Многопользовательские то есть режимы. "Горячий стул" на восемь персон и... и всё. Если вы нажмете на кнопку "Multiplayer", то пред ваши светлые очи явится табличка с надписью "Coming soon". Ближайшим патчем. Качайте, Шура, он с мультиплейером. Понять и простить можно, конечно, многое, но когда далеко, извините, не варезный евнух, а самая что ни на есть релизная и окончательная версия игры начинает щеголять подобными нонсенсами — это моветон. Приличные люди в таких случаях обычно пускают себе пулю в лоб. А HoMM4 все божья роса. Инсталлятор, кстати, беззастенчиво предлагает установить GameSpy. И как это называется? Да заткнитесь вы, Ржевский...

Вижу, изучив вышенаписанное, многие уже заготовили помидоры, яйца и прочую провизию? Бросьте, приберегите продукты на потом, все не так плохо. Теперь внимательно посмотрите в графу "Интересность" и подумайте вот о чем: если список претензий, предъявленный мною маститым девелоперам из NWC, стоил игре всего лишь одного балла в итоговом рейтинге, то не значит ли это, что в остальном HoMM4 состоит из сплошных достоинств? Именно так, ровно на 4 балла.



DIGGLES: MYTH OF FENRIS ("ГНОМЫ")

http://wiggles.innonics.net/en/home, www.snowball.ru/gnomes

Симулятор племени карликов



РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	3,8
Сюжет	4,8
Музыка	2,9
Звук	2
Управление	2,7

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3,6

Творческое переосмысление наследия Dungeon Keeper со злобными карликами и жареными мухоморами в главных ролях.

Вам легко: вы в свое удовольствие играете в полтора релиза в месяц, при взгляде на интрозаставку игры не прокручиваете в голове специальные "давительные" предложения и каждый раз, входя в меню Options, не вспоминаете мучительно незатасканное прилагательное к существительному "ужас". С другой стороны, вы почти наверняка лишены радости играть в игры про уродливых карликов, питающихся мухоморами и курящих гигантские "косяки".

ПЕТИН ТРИП

Андрей ОМ

Давайте немного нарушим драматургию повествования и в первых же строках обозначим то, что я должен был бы трубно изречь после шести килобайт намеков, иносказаний и традиционно сильных метафор. Diggles (далее для краткости — D) является третьим в мире клоном Dungeon Keeper (первым, напомним, был Dungeon Keeper 2, вторым — StarTopia). Кардинальное отличие в том, что при всей своей детсадовской яркости и напускном чадолюбии D будет поужаснее DK со всеми его чертями унд диаволами при рогах и копытах. Раза в три.

СТРАШНЫЙ СУД ЛИНЧА

Пришедшие прямо из Черного вигвама карлики D не похожи на комичного и карманного (вроде скотч-терьера) Мини Мы — это кряжистые, злобные туранчоксы с выпученными буркалами и незатейливыми повадками героев произведения писателя Елизарова "Ногти". В полгода как вышедшей германоязычной версии игры твари к тому же называются не diggles, а wiggles, что звучит значительно более зловеще.

(Единственным лучом света в этом балагане является высокоученый гном в цилиндре, с дредами, как у Боба Марли, и с беломориной длиной в руку: поклонник Джа посредством cutscenes на движке дает своим слабовменяемым сородичам ценные советы.)

Быстро обнаруживается, что фаусты из Innonics наделили своих гомункулусов разного рода персональными качествами в диапазоне от "ленивый сибарит" до "трудоголик" — все это тайное знание доступно внутри интерфейса. (Внешне фрегглы отличаются друг от друга только одеждами: в своих картузах, выцветших сарафанах и бабьих салопах больше всего они напоминают артель неунывающих бомжей.) Укорот, однако, есть и на тунеядцефф: каждому карлу можно собственноручно задать продолжительность рабочего дня — существует даже возможность заставить их трудиться круглосуточно, что заманчиво, но грозит поголовью скоропостижным склеиванием ласт.

Вообще, если серьезно, менеджмент племени устроен вполне новаторским манером: потратив на каждого гнома минуту-полторы (отвести часы на труд и отдых, указать приоритетный объект приложения усилий, включить автоматический режим) и организовав труд в три смены, вы получите поселение, наилучшим образом развивающееся почти без вашего участия. Главное, не забудьте отрядить несколько человек на перманентную обжарку псилоцибнов — местные жители на редкость прожорливы.

Никто, впрочем, не мешает вам поставить крест на пиктограмме "indirect mode" и лично тыкать в мухоморы носом каждого квазимодо.

НЕЭВКЛИД

Все это выглядит донельзя странным образом: честно трехмерный движок не пускает нас вглубь картинки. Камера елозит вдоль гномьего поселения, напоминая популярную девичью забаву "домик куклы Барби в разрезе". Карлы копают ямы только в двух измерениях — такой эффект, "вид на туннель сбоку", встречается в мультфильме "Дюймовочка". В мозг стучится впечатление, что diggles живут на окраине, в "Бирюлево-товарной" своего мира — дальше их по гигиеническим соображениям не пускает некая неведомая сила. Никакого другого объяснения эффекту "плоская трехмерность" я придумать не могу.

В остальном игра относится к нам с пониманием и сочувствием. Все манипуляции по строительству, научно-исследовательской деятельности и переноске тяжелых предметов исполняются посредством point und click, прямо из интерфейса можно сфокусировать камеру на любом карле, все нужды поганцев находятся от нас не далее чем на расстоянии одного мышещелчка.

Сюжетная кампания периодически мучает нас квестами вроде выкапывания наперегонки колодца и поиска золотой статуи хомячка — тотемного животного местного Мидгарда. Обязательные к исполнению миссии, надо заметить, здорово отвлекают от нирваны обихаживания уродцев и нарушают общий глубоко медитативный (я еще не сказал, что логотипом одного из гномьих кланов на полном серьезе является многозначительный листок растения cannabis vulgaris?) настрой игры.

РОЗЕНКРАНЦ И ГИЛЬДЕНСТЕРН (НЕ ВПОЛНЕ) МЕРТВЫ

Игра вовсе не так трагична, как я пытаюсь это преподнести. Развлечение, не требующее особой концентрации и милостиво разрешающее хозяину не

Разработчик

SEK www.sek-ost.de

Издатели

Strategy First (в США) www.strategyfirst.com

"1С" http://games.1c.ru

snowball.ru (в России) www.snowball.ru

Системные требования

Windows 98/2000/ME/XP, Pentium II 350 (рек. Pentium III 900+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256+ Мбайт), Direct3D-совместимый 3D-акселератор с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.0, 8x CD-ROM (рек. 12x), 800 Мбайт на жестком диске.

Мнения об игре

Рецензент сайта **Gamezilla (www.gamezilla.com)** Никки Маккормак (Nikki McCormack) отмечает, что "больше всего продукт страдает от отсутствия опции ускорения времени. В первой четверти игры вашим врагом будет только смертная скука. Однако дайте Diggles немного разогнаться и перестать водить вас за ручку – и вы не сможете от нее оторваться".

Сотрудник **Game Spy (www.gamespy.com)** Скотт Осборн (Scott Osborne): "Заставляя карлов практиковаться в ремеслах (не последнее место в этом занимают тренировки с оружием в специальном спортзале), вы постепенно делаете их экспертами в различных сферах. Кроме того, особо продвинутые МЗЧ (маленькие зеленые человечки) обладают навыками изобретателей и рационализаторов – в игре довольно развесистое tech tree".

крошить в песок новые фарфоровые зубы и поберечь сильные эмоции для более подходящего случая. Периферийным зрением замечаются всякие необязательные, но трогательные мелочи: так, мы всегда можем определить, чем сейчас занимается каждый конкретный недоросль, по его головному убору. Строители, например, отправляясь вздремнуть, исправно снимают каски, дабы не вводить хозяина в заблуждение.

Фея-подсказчица (еще одна депеша от покойной Bullfrog) иногда отпускает не совсем безнадежные шутки.

Одним словом, такой могла бы быть игра Dungeon Keeper, будь дядя Петя М. не добрым гением, а злым потребителем жареных мухоморов и других противозаконных зелий.

К счастью, он у нас не из таких.

P.S. От подзаголовка (Myth of Fenris) и сюжета игры (о последнем я сознательно не сказал в рецензии ни слова — исключительно из страха иудейска) веет совсем уж лавкрафтовской, замогильной жутью. См. "Старшую Эдду".



Фея-советчица порхает по экрану, уворачиваясь от курсора, и ведет себя так, как будто она в Theme Hospital. Как минимум — в StarTopia.



Фантастическим карлам не чужды некоторые несложные радости: улыбки, которые вы видите на их лицах, символизируют скорое уединение в черном вигваме с целью детопроизводства.



Иногда землезаглубление приводит нас в пригодные к немедленному использованию палаты.



Пещеры в Diggles, в отличие от своих старших сестер в Dungeon Keeper, не имеют объема. Местное третье измерение — оптический обман.



Типичный местный квест — скоростные археологические раскопки в поисках золотого хомяка.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

www.activisiono2.com/tony_hawk/main.asp, www.planettonyhawk.com

Симулятор скейтборда



РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4,1
Сюжет	–
Музыка	4,4
Звук	4,7
Управление	4,8

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,8

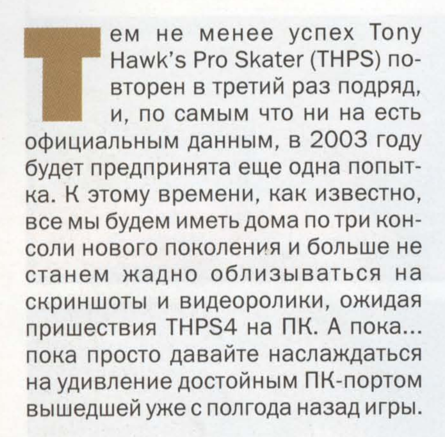
Король скейт-симуляторного жанра осчастливил своим прикосновением нашу платформу. Шапки в воздух!

Повторить собственный успех всегда трудно, особенно если его, этот самый успех, можно без натяжек назвать феноменальным. Думали ли сотрудники Neversoft, принимаясь за разработку "еще одного симулятора скейтборда" по знаменитой лицензии, что из их детища выйдет толк, да такой, что зашатаются чарты всех стран и платформ? Сомневаюсь.

ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ

НАШ ВЫБОР

Михаил СУДАКОВ



Тем не менее успех Tony Hawk's Pro Skater (THPS) повторен в третий раз подряд, и, по самым что ни на есть официальным данным, в 2003 году будет предпринята еще одна попытка. К этому времени, как известно, все мы будем иметь дома по три консоли нового поколения и больше не станем жадно облизываться на скриншоты и видеоролики, ожидая пришествия THPS4 на ПК. А пока... пока просто давайте наслаждаться на удивление достойным ПК-портом вышедшей уже с полгода назад игры.

ИНТРО

Нельзя сказать, что со времен второй части игровой процесс THPS сильно изменился. В основе своей это все та же "художественная акробатика" на скейтборде: игрок из кожи вон лезет, чтобы набрать много-много очков (даже если это "много-много" выходит за пределы человеческого представления о катании на скейте), забраться в такие уголки уровня, куда по здравому размышлению не сунулась бы и мышь, а также проехаться по всем до единой плоскостям и поверхностям, не оставив на площадке ни одного "чистого" места. Не у всех это получается, но стремится каждый.

Третья часть игры стала немного быстрее. Поначалу привыкший к довольно спокойному ритму THPS2 игрок недоумевает, с чего бы это у него разом перестали получаться отработанные месяцами тренировок трюки (как это было со мной), но затем мозги (головной и спинной) приноравливаются к новому ритму, и все возвращается на круги своя. Есть и другие отличия: к примеру, появилось новое движение Revert, позволяющее "линковать" воздушные и наземные трюки, — с его помощью можно чуть ли не бесконечно удлинять "комбо" и зарабатывать ЕЩЕ БОЛЬШЕ очков. Сделали трюк на рампе, приземлились с зажатой клавишей Revert, перешли в Manual (скейтер встает на нос доски), тихой сапой добрались до ближайших перил (или чего-нибудь, на чем можно "скользить"), запрыгнули, а все остальное — дело техники. Впрочем, подобные вычуры считаются в THPS3 детскими и дружно разучиваются в Tutorial.

ВСЕ ВОКРУГ

Самым лучшим подарком Neversoft поклонникам сериала стало появление в THPS3 живых людей, движущихся машин и других интерактивных объектов. Если прежде бедолага Тони (или кто-то из его коллег) катался в гордом и удручающем одиночестве, то ныне "площадку" (закавычиваю это слово по причинам вполне ясным — трудно назвать площадкой уровни гигантских размеров, из которых складывается игра) населяют посторонние скейтеры, подначивающие игрока, занятые своими делами фабричные рабочие, разгуливающие по лайнеру красотки в бикини, чинно плывущие по асфальту автомобили (могущие ненароком и сбить), нарезающий круги мини-погрузчик и т.д. и т.п.

Помимо чисто косметического эффекта эти субъекты помогают заработать еще чуть-чуть призовых баллов (для этого имеется специальный Spectator-бонус) и даже могут фигурировать в одном из заданий уровня. Скажем, уже на второй площадке (Canada) требуется отцепить примерзшего (языком!) к столбу бедолагу, жалобно взывающего о помощи, показать пятерым скейтерам высший класс и хорошенько озадачить (весьма оригинальным способом) швыряющегося снежками забияку. А ведь это — всего лишь самое начало игры.

Не менее примечательны и трансформирующиеся площадки. Как правило, стоит лишь проехаться по какому-нибудь распределительному щитку или рычагу, как где-то неподалеку тотчас же поднимется шлюпка или сдвинется иная конструкция, открывая доступ к новому, доселе закрытому району уровня. А поскольку площадки в THPS3 и так с легкостью попадают в разряд "безумных", то масса самых свежих впечатлений вам обеспечена.

СВОИМИ ГЛАЗАМИ

Графически игра далеко ушла от того позорища, что, за неимением лучшего слова, мы называли "движком" во второй части. Резко улучшилась детализация моделей, повысилось разрешение текстур, увеличился обзор... Разумеется, о ней по-прежнему нельзя сказать: "Hi-tech, братцы!" — но парочку комплиментов вроде "симпатично" или "смотри, какая

Разработчики

Neversoft	www.neversoft.com
Gearbox Software	www.gearboxsoftware.com

Издатель

Activision	www.activision.com

Системные требования

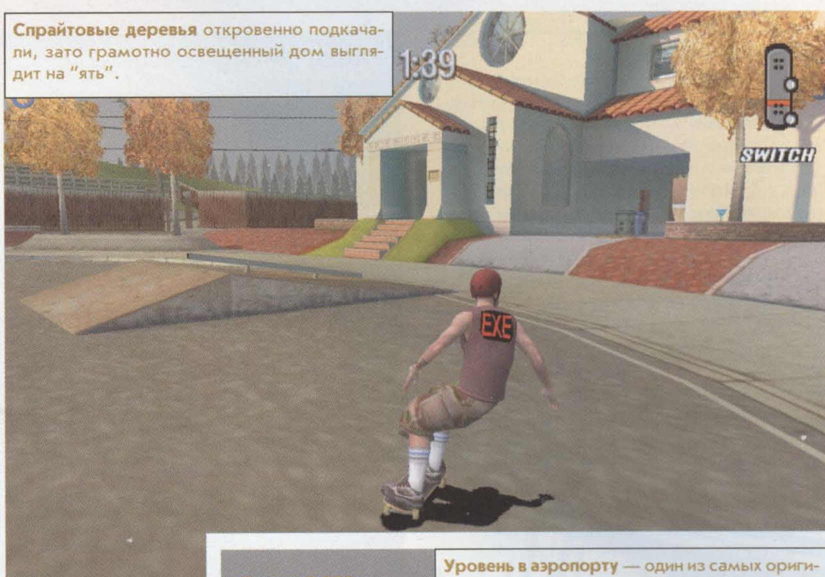
Windows 98/ME/2000/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium III 1000), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-совместимый ускоритель с 16 Мбайт видео-ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 4x CD-ROM, 500 Мбайт на жестком диске.

Дополнительная информация

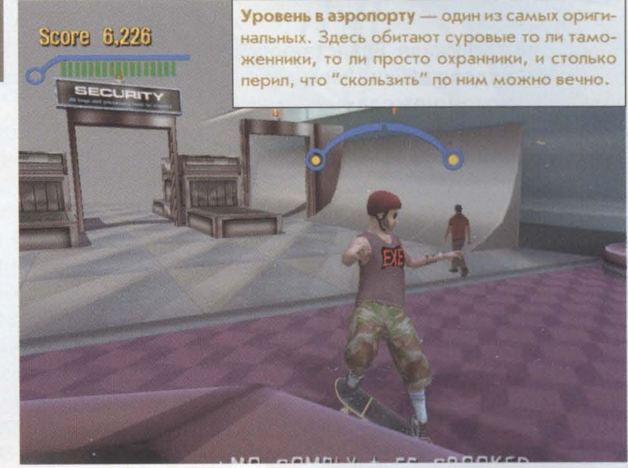
Game.EXE настоятельно рекомендует играть



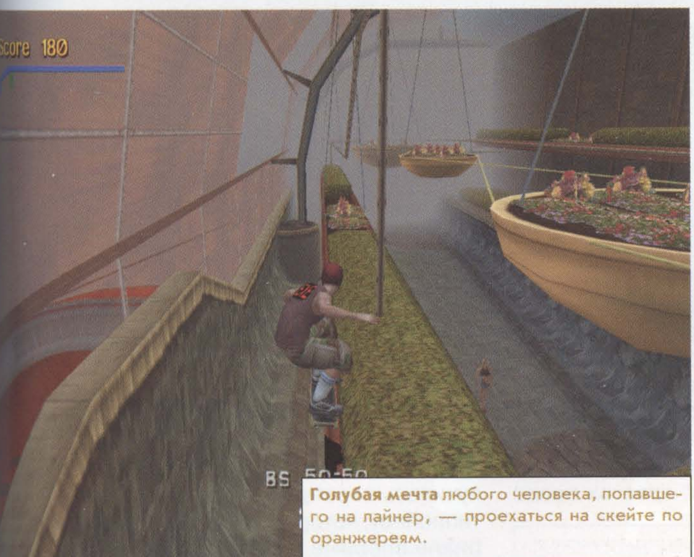
"**Невозможным**" это движение названо красного словца для. В THPS3 вообще мало чего невозможного.



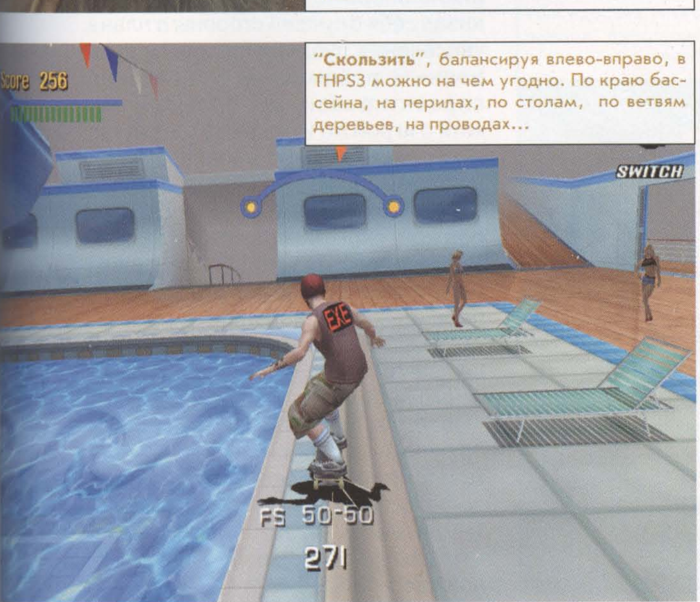
Спрайтовые деревья откровенно подкачали, зато грамотно освещенный дом выглядит на "ять".



Уровень в аэропорту — один из самых оригинальных. Здесь обитают суровые то ли таможенники, то ли просто охранники, и столько перил, что "скользить" по ним можно вечно.



Голубая мечта любого человека, попавшего на лайнер, — проехаться на скейте по оранжереям.



"**Скользить**", балансируя влево-вправо, в THPS3 можно на чем угодно. По краю бассейна, на перилах, по столам, по ветвям деревьев, на проводах...

Мнения об игре

"Хотя коренных отличий от консольных версий нет, геймплей почти идеален. Спустя некоторое время играть становится чересчур легко, однако уйма интерактивных объектов подвигает вас на дальнейшие исследования... Но я этого не просил! Я провел за этой игрой более 100 часов и никак не могу остановиться!" – стонет Майк Уайли (Mike Wiley), чуть было не уволенный с **PC IGN (pc.ign.com)** за несвоевременную сдачу рецензии (рейтинг: 9,3/10).

"...Никто и не говорил, что кататься будет легко. Но! Как и ваш скейтер, всегда находящий силы, чтобы подняться после зубодробительного падения и продолжить заезд, так и вы, уверен, будете игнорировать все проблемы, с которыми столкнетесь в этой игре. Почему? Потому что Tony Hawk 3 – уникален", – запевает Грег Касавин (Greg Kasavin), сайт **GameSpot PC (www.gamespot.com)**, ставя THPS3 "9/10".

вода!" она заслужила. Единственный реально раздражающий момент — категорическое нежелание "Тони" выдавать человеческие fps на отдельных уровнях при "высококачественных" настройках (1024x768x32 и с полной детализацией), но с этим, похоже, ничего не поделаешь: проблема комплексная и затрагивает как неторопливость игрового движка, так и несовершенство пользовательской конфигурации.

К чему нет вообще никаких претензий, так это к движениям подконтрольного скейтера. Ладно, к его фокусам в поисках большого бонуса (схватить рукой доску, выгнуться дугой, быстро поменять стойку, обернуться пару раз вокруг своей оси) мы уже привыкли. Но вы бы видели, как падает задумавший грандиозный комбо-трюк и не справившийся с доской субъект! Желаете сострить о невинно загубленных жертвах motion capture? Не советую. Просто посмотрите пару видеороликов из серии Pro Balls (они станут доступными, если хорошо показать себя на площадке) — и в следующий раз, уверен, будете от души жалеть схватившегося за колено скейтера.

В полку игровой атмосферы прилично прибыло благодаря звуковому сопровождению. Окружающие безостановочно переговариваются, обсуждая политику, бритниспирс, личные дела, друг друга и вас в том числе. Особенно весело становится на "соревновательных" трассах вроде Skater's Island, где игроку требуется набрать как можно больше очков: каждое ваше падение вызывает прямо-таки гомерический хохот вперемешку с улюлюканьем и криками "You suck!". Очень, знаете ли, способствует безошибочной езде. О традиционно мощном "тяжелом" саундтреке, которым THPS славился всегда, не стоит даже и говорить. Для сериала это норма.



Буквально самую малость разминулся с огромным тортом. Впрочем, впереди еще много столиков и миниатюрные "водные горки". Успею повеселиться.

НА БУДУЩЕЕ

За пределами рецензии, увы, осталось столько нюансов THPS3, что их с лихвой хватило бы еще на парутройку журнальных страниц. Не получилось перетереть косточки мультиплейеру, который засветился в сериале впервые и, надо сказать, показал себя с лучшей стороны в плане увеселения публики (спасибо интересным режимам и специально спроектированным площадкам), хотя с игрой по Интернету у меня (да и не только у меня) возникли большие сложности.

Более того — не вышло рассказать обо всех скрытых возможностях, которыми игра просто кишмя кишит. Секретные движения, площадки, персонажи, видеоролики и прочая, прочая... Для того чтобы добраться до всего этого, требуется многомного дней.

Но то, что Tony Hawk's Pro Skater попрежнему держится молодцом и останется королем скейт-симуляторов до того самого дня, когда выйдет THPS4, надеюсь, этот текст передал.

Или вы до сих пор не видели ни одной части THPS?!

MIGHT & MAGIC IX

www.3do.com/mightandmagic/ix

Бессовестная РПГ

РЕЙТИНГИ

Сложность	низкая
Графика	2,1
Сюжет	2,2
Музыка	0,8
Звук	1,4
Управление	3,9

ИНТЕРЕСНОСТЬ 2

Некрасивая, неумная, неглубокая РПГ неприемлемого качества. Оскорбляет собственное название. Фрустрирует потребителя. Плохая игра.

Совесть где? Где совесть? Потеряли совесть наглухо. Здесь совесть не пробегала: нервная такая, пожамканная, с совестливым лицом? Потому что совестно такие игры лепить на старости лет. Только распоследние бессовестные сухэбаторы могут копать разлапистую кормовую репу и толкать ее за нашу любимую витаминизированную ролевую капусту.

ДЕЛЬФИН СДОХ

Александр ВЕРШИНИН

New World Computing проделала долгий жизненный путь, и, право же, видеть ее в стенах нашей демократичной исправительной колонии крайне неприятно. С другой стороны, мистер Канегем (Caneghem) и компания долго и настойчиво напрашивались в гости к специально обученным работникам заведения: продолжительно увлекались сиквеломанией, нарочно забыли, как делать собственные движки, наотрез отказались от любых попыток порадовать публику свежими продуктами мозговой деятельности. И вот, первая по-настоящему плохая игра. Might & Magic IX (MM9).

ДОХЛЫЙ НОМЕР

Вминать в масляный чернозем игру с названием Might & Magic больно и стыдно — слишком велики годы и неоспоримы заслуги брэнда. Но попытки осмыслить и принять новое лицо и обедневшую душу серии сравнимы с медленным принудительным харакири нордических варваров, коим и посвящена новая эпопея. У милых северных народов было множество тонких забав, но "доказательство жизни" пленного воина, пожалуй, затмевает прочие. Бородачу распарывали брюхо, доставали кишки и прибивали оные к столбу. Ищущему маршрутку в Валгаллу долженствовало бродить, медленно наматываясь, вокруг новоявленной оси. Много кругов — молодец. Больше кругов — большой молодец. И так пока не.

Теперь вы имеете примерное впечатление о геймплее MM9.

Подходит к концу вера в New World Computing. Ребята не только не чувствуют губительности нововведений — они не замечают катастрофического утончения колоссальных столпов, на которых MM стояла, и, казалось, продержится еще пару веков, со спрайтами, полигонами или вокселями. Увы, смена графического движка потащила игру вниз с увлеченностью самодвижущейся бобслейной коляски.

Графическая проститутка LithTech не только уродлива, но и конкретно стара. Прибавляем странные представления художников NWC о физических оболочках всего сущего и получаем, натурально, легион облезлых угловатых кошмариков. Думаете, это все равно лучше спрайтов? Ошибка, коллеги! Прежний движок с легкостью маневрировал сотней плоских картонных зверюшек, ничуть при том не потея. LithTech не способен обслужить и десятка.

Клац! Первая архитрагичная потеря. Вспомните, как вы боялись заходить в новые зоны. Как вихрем проскакивали мимо улюлюкающих монстров и упивались радостью скупердяя, выполнив совершенно нереальный тактический маневр, приводивший к обладанию сокровищами гораздо большего уровня, чем положено. Вот и вспоминайте дальше. Прогулки по новым картам сходствуют с вылазкой пенсионеров в зоопарк. Оппозиция в три комара на квадратный километр — и те без зубов. Нет привычных лошадиных доз XP. Кончились невероятные бега: шесть героев против нескольких сотен голодных монстриков. Вместо удалой бравады тягомотные путешествия по узким пустынным кишкам проходов между гор. Еще один смрадный глоток дизайнерского гения! Полностью свободные для хайкинга края уходят в историю. На их месте возникают "продвинутые" ландшафтные сегрегации, девять десятых площади которых занимают пресловутые горные кряжи. Бесполезные, бросовые, безлюдные карикатурные нагромождения полигонов! Тьфу, как сказал бы Господин ПэЖэ.

ХЛЕБ ПО КАРТОЧКАМ

Определенно, у New World Computing новая обсессия. "Меньше всего" — в пику традиционному сиквелоносному "больше". Пешие переходы с карты на карту практически сведены на нет. Вырубленные в вездесущих горах штольни даже близко не подходят к краям этапов. Правильно, чтобы не было соблазнов. Минус еще одна старомодная прелесть.

Компенсировать очевидные потери обещали. Вот доклад о новой линии поведения NPC: дескать, демоны умеют ходить на работу, в банк, паб и на танцы. И все подстраивают под суточный цикл. А еще, мол, учителя будут обитать в гильдиях — их и искать-то не придется. Враки бессовестные, первостатейные. Пейзане как лунатично шатались по деревне круглые сутки, так и продолжают нести свою идиотическую службу. На день и ночь

Разработчик	
New World Computing	
Издатель	
3DO	www.3do.com
Издатель в России	
"Бука"	www.buka.ru

Системные требования

Windows 95/98/ME/2000/XP, Pentium II 400 (рек. Pentium III 750), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM (рек. 24x), DirectX 8.0+, 1 Гбайт на жестком диске.



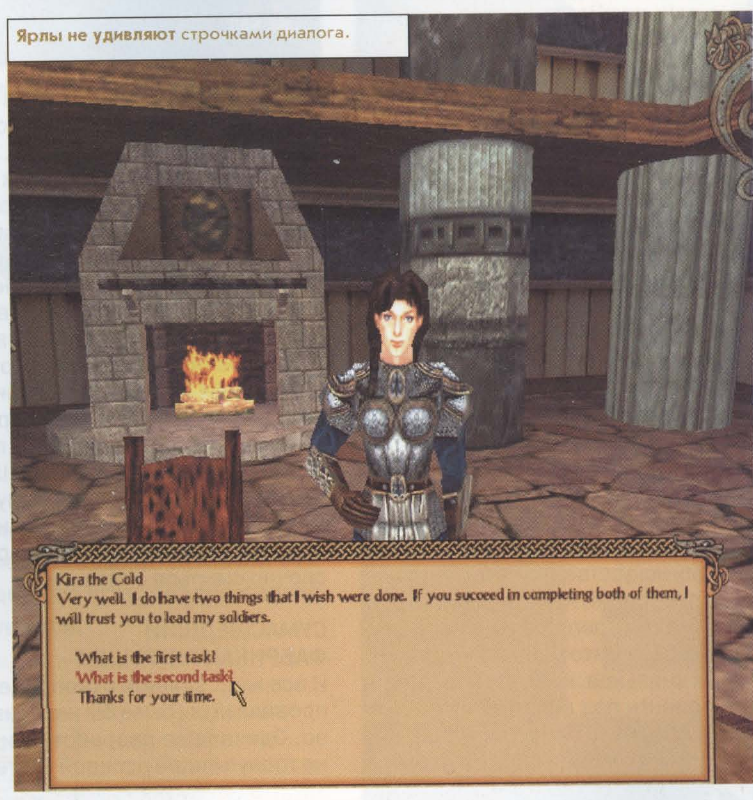
И одноглазы комиссары склонятся молча надо мной...



Шоты напоминают чьи-то юношеские попытки освоить волшебный мир 3D Studio Max.



бычная для Might & Magic картина: мон- ы шерстят друг друга. Разобравшись, ра- еется, переключаются на вас.



Ярлы не удивляют строчками диалога.

Обращение Джона ван Канегема к народам мира

"Дорогие фанаты!
Если вы с нами уже давно, сейчас мы вас подлечим. Мы собрали ваши пожелания и запихнули их в нашу очередную игру. Если же вы новичок, добро пожаловать в мир фантастических монстров (это уж точно! – **Прим. ред.**), темных подземелий и легендарных героев (таких, как последний из семьи Ironfist, строящий из себя идиота. – **Прим. ред.**)!
Мы постарались внести тонну замечательных новшеств, превратив игру в самое незабываемое впечатление (и преуспели в этом. – **Прим. ред.**). Мы подвинтили систему скиллов, улучшили подземелья и "поумнели" монстров. Плюс, по вашим просьбам, вы вновь можете нанимать NPC (и никогда не увидите их умений и качеств. – **Прим. ред.**).
Мы изрядно повеселились, создавая ММ9, и надеемся, что игра доставит вам не меньше здорового фана".



А эта картинка вообще позаимствована прямиком из телесериала "Чужие: Опять двадцать пять".

им, само собой, глубоко наплевать. Они эти суточные знаете где видели? Там же, где диалоги. Поскольку каждый честный землепашец теперь предложит вам нажать на единственную представленную в диалоговом окне линию "Покедова, маманька". И вы тоже спите спокойно, товарищ.

Класс более развитых в интеллектуальном плане NPC имеет три строчки в окне, последняя вам уже знакома. Две первые также верны нордическим традициям — "Какие новости?" и "Расскажите мне об этом городе". Наимерзейший имбецилизм! Сценаристы объелись белены? Инопланетяне превратили Канегема в слизняка?

Наконец, на каждой карте есть ровно один искусственно интеллектуальный персонаж, хвастающий целой библиотекой реплик. Их у него штук пять. Обычно это один из ярлов, местных князьков, коих вам предстоит объединить под собственным началом и повести в бой с таинственным лихоимцем. Ярлы, не будь дурачьем, держат в кармашках штанов ровно по два субквеста. Описывать суть заданий противно до тошноты. FedEx. Чего стоит хотя бы "поединок интеллектов с самым умным человеком страны". Цена спарринга измеряется в миллиардах нелицеприятно растерзанных нервных клеток. Пять вопросов, по три варианта ответа на каждый. В случае неудачи возвращаетесь к началу недетской шарады. И это САМЫЙ УМНЫЙ персонаж игры. Анкор! Анкор! Можете себе представить умственное состояние прочих полигональных хмырей? Шкала IQ-градусника упирается в глубокий минус и явно мечтает проломить дно измерительного прибора в попытке срочно смыться с глаз и вон.

СУМАСШЕДШИЙ ФАБРИКАНТ ИГРУШЕК

И все же… заявить о стопроцентном провале игры было бы несправедливо. Одичавшие разработчики почти не тронули ядро ролевой системы — генерацию героев и вещизм. Зато не забыли навестить боевой отдел и простучать ходовую большой кувалдой. О походовом режиме теперь можете не беспокоиться — он не понадобится. Любые разногласия решаются в реальном времени методом тупого лихорадочного жима на левой или правой кнопке мыши. По выбору. Лишь не забывайте собирать с трупов авоськи с обновками, они повадились бесследно проваливаться сквозь землю, как только вы отходите на некоторую дистанцию.

Финальное слово? Вот вам байка. Один иностранный сетевой рецензент взялся описывать ММ9. Крушил налево и направо, метал, жег и потрошил. Но самым лучшим приемом было оборвать материал на середине, даже не потрудившись закончить очередное матерное слово. Экстравагантнейший фокус!

"Наверное, помер со злости", — заметил один из любознательных циников.

БЫСТРО И БЕСПЛАТНО

СТР. 106

Это сладкое слово “халява”... Ну-ка, поднимите руки, если найдутся такие, кому оно не по душе. Что, ни одного? Ну хоть для вида поднимите конечность, хоть кто-нибудь! Я вам тогда бесплатно... О, отлично, можете опускать. Комментарии излишни.

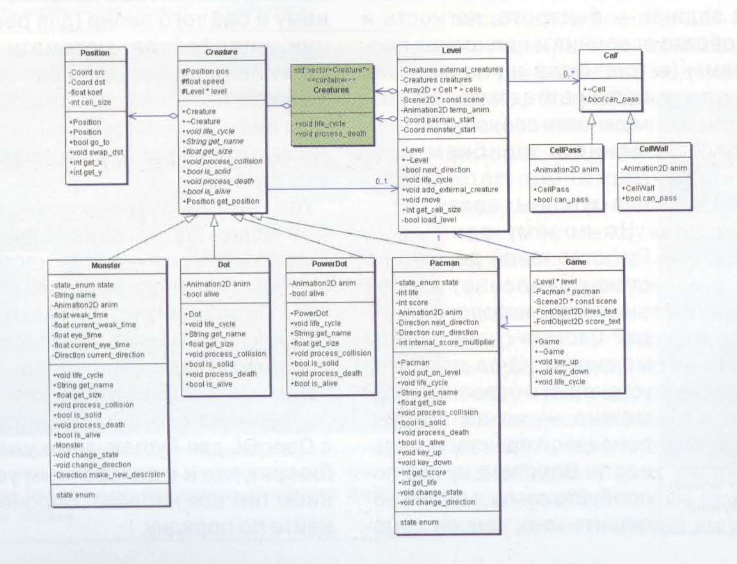


ТВОЯ ИГРА: ПРОГРАММИСТСКИЕ БУДНИ

Продолжение. Начало см. в #4'02

СТР. 108

Если помните, в прошлом выпуске “Полигона” мы начали новый суперпроект. Программисты, художники и музыканты компании Alawar взялись у вас на глазах создать с нуля полноценную игру, вполне пригодную для продажи, и объяснить, как это делается.



БЫСТРО И БЕСПЛАТНО

Господин ПЭЖЭ

Это сладкое слово "халява"... Ну-ка, поднимите руки, если найдутся такие, кому оно не по душе. Что, ни одного? Ну хоть для вида поднимите конечность, хоть кто-нибудь! Я вам тогда бесплатно... О, отлично, можете опускать. Комментарии излишни.

Pygame

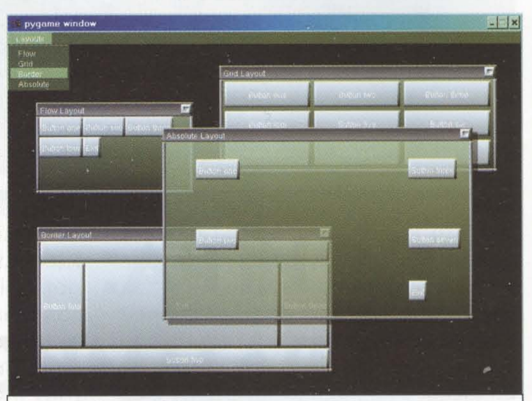
www.pygame.org	
Разработчик	Народ
Издатель	Народ
Системные требования	
Windows 95/98/2000/ME, Pentium 233 (рек. 300), 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), Direct3D-ускоритель с 4 Мбайт ОЗУ (рек. 8 Мбайт), 4x CD-ROM.	

Только не подумайте, что я против дармовщинки, если, разумеется, все честно и по закону. Халява — это мило, бело и пушисто, это хорошо для всех участников процесса и для человечества в целом. Только благодаря усилиям энтузиастов, готовых поделиться всем, чем могут, взлетел линукс. Только благодаря им Интернет стал тем, что он есть (а то так и остался бы военной сетью, где время от времени чем-то пытаются торговать).

БУДЕМ ПРОЩЕ

В прошлом номере мы уже описывали одну вариацию на тему специальной игровой среды программирования. В DarkBASIC, если помните, в качестве языка был выбран БЕЙСИК, к которому, в качестве неотъемлемой части, прикрутили мощную библиотеку функций, где есть практически все, что может понадобиться начинающему игроделу. Сам язык от этого мощнее не стал, но, безусловно, результат впечатляет.

А сегодня я расскажу вам о бесплатной, хотя и чисто двумерной, реализации примерно той же идеи. Здесь языком программирования работает наш старый знакомый Python. Эта милейшая "змеюка" (питон, разумеется) уже встречалась нам, сначала в редакторе Quake-уровней QuArK (Quake Army Knife) как язык для расширения функций редактора самим пользователем, а затем в игре Severance: Blade of Darkness, где именно на Python был написан весь игровой код, кроме движка.



Интерфейсы в PyUI построены, как и в Java, на так называемых layouts — способах автоматического размещения элементов управления.

В принципе сам по себе язык — штука не очень принципиальная. В конце концов все сценарные языки (назовем таковыми языки, которые обычно не принято компилировать), имя каковым — легион, в той или иной мере ставят перед собой общие цели. В отличие от "настоящих" языков, стремящихся к высокой производительности, строгости стиля, удобству сопровождения программы в течение долгих лет и тому подобным вещам, сценарные языки специально изобретаются для встраивания в программы. И именно поэтому главные их задачи — быстрота, легкость и удобство освоения и написания программ (в том числе начинающими пользователями), по возможности спокойное отношение к ошибкам программиста, автоматизация рутинных задач...

Но почему один лишь Python с такой регулярностью привлекает к себе внимание игрового народа? Сложно сказать. Возможно — из-за простоты установки и освоения, возможно — из-за вполне приличной производительности. Впрочем, лучше попробуйте сами, а потом напишите мне, чем он зацепил именно вас. А я пока расскажу, что же на его базе смастерили народные умельцы.

Само собой, не каждая самодеятельная игра может похвастаться сверхграфикой, но ведь зачастую она и не нужна.

ИГРА СДЕЛАНА, СТАВОК БОЛЬШЕ НЕТ

Как и в DarkBASIC, здесь к вполне обычному языку Python просто добавили мощную библиотеку. На самом деле все даже еще чуть лучше, поскольку разнообразных библиотек к нему и без того полно (для реализации интерфейсов, математических вычислений, сетевых функций и т.п.), да еще и практически под любую ОС (все виды UNIX, Windows, Mac OS X). Так что дописали только чисто игровые функции.

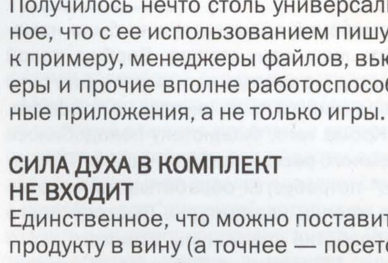
Увы, на тот же объем, что и в коммерческом продукте, запала пока не хватило — графическая часть библиотеки чисто спрайтовая, двумерная. Переносимость у трехмерной графики в любом случае откровенно невысокая, особенно аппаратно ускоренной, хотя, кстати, работы ведутся, и библиотека, функционирующая с OpenGL для Python, тоже уже есть. Говорят, что и с аппаратным ускорением там все неплохо. Впрочем, давайте по порядку.



Итак, что же нам нужно для счастья? Для начала — инсталляция. Ставим сам Python, загружаем с официального сайта www.pygame.org удивительно небольшую библиотечку Pygame и документацию (кстати, у этого проекта на удивление множество отличной англоязычной документации, на которую, увы, так редко хватает времени у большинства авторов бесплатных начинаний). При желании можно еще поставить дополнительную библиотечку для всяческой хитрой математики.

Дальше, само собой, надо освоить Python и саму библиотеку. Нет проблем: полно примеров, обучалок, есть и описание всех функций: работа с графикой, звуком, CD, таймером, шрифтами, джойстиком, анимацией и проч. Любопытно, что, несмотря на высокий уровень и переносимость как языка (то есть его удаленность от особенностей аппаратуры), так и библиотеки (успешно работающей с очень и очень разными графическими средами), авторы реализовали вполне удобные средства для универсального взаимодействия с теми вещами, которые везде реализованы по-разному: установка видеорежимов, работа с цветовыми компонентами, обработка системных сообщений (в том числе ввод с разных устройств) и т.п.

Вообще, чувствуется, что, основываясь на хорошо зарекомендовавшем себя и давно отлаженном языке, авторы с толком потратили время на идеологическую часть библиотеки. Получилось нечто столь универсальное, что с ее использованием пишут, к примеру, менеджеры файлов, вьюеры и прочие вполне работоспособные приложения, а не только игры.

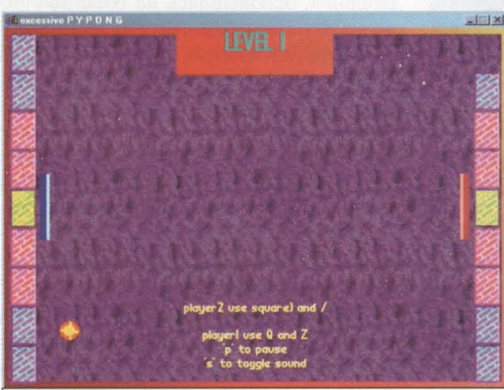


СИЛА ДУХА В КОМПЛЕКТ НЕ ВХОДИТ

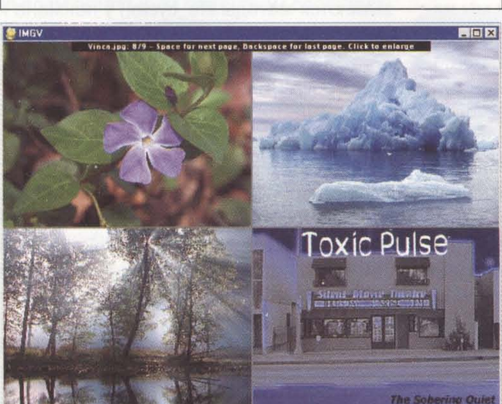
Единственное, что можно поставить продукту в вину (а точнее — посетовать, ибо это не вина его, а беда), — увы, полное отсутствие каких-либо русскоязычных материалов. Python — язык довольно экзотический (скажем, на сайте books.ru были обнаружены всего четыре переводных книги по нему), да и народной поддержки в России пока, к сожалению, не наблюдается — все-таки проект Pygame не столь известен. Искренне надеюсь, пока.

Поэтому морально готовьтесь читать все-все-все инструкции, книги, примеры и прочие радости в подлиннике. Их, безусловно, вполне достаточно, причем масса интересных книг по Python доступна в электронном виде. Но, повторюсь, только на языке международного общения. И никак иначе.

(Вообще, да будет мне позволено отвлечься на секунду... Учите английский, друзья. Да, русский язык велик и могуч. Да, у нас полно Левшей, подковывающих аглицких блох. Но какой-то язык для общения всех людей в мире нужен, и так уж случилось, что английский им уже стал. Все полезное в сети Интернет прежде всего доступно именно на нем, все поисковые системы не испытывают ни малейших затруднений с его обработкой... Учите английский. Это не так уж сложно: просто возьмите тот текст, который вам надо прочесть, и словарь. Да, первые недели или даже месяцы читать придется со скоростью два слова в минуту. Терпите. Почувствуйте себя маленьким ребенком и продолжайте читать. Мозг постепенно впитает значения слов, и вы начнете все понимать... Оно того стоит.)



Pong на двоих. Мило и весело. Чтобы победить, надо разбить кирпичи "за спиной" у соперника.



С помощью Pygame пишут не только игры, но и весьма симпатичные приложения. Скажем, утилита просмотра файлов IMGV умеет показывать несколько файлов на одном экране.

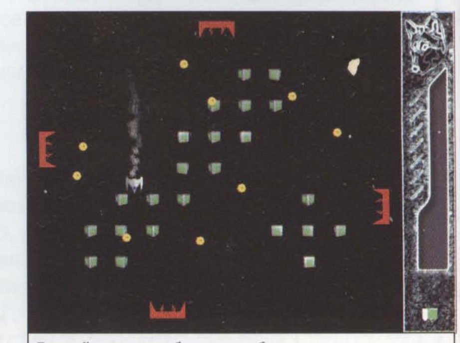
ДАРОМ!

Как и DarkBASIC, Pygame позволяет распространять результат в виде EXE-файла, что весьма и весьма удобно. И, разумеется, пользователю не нужно устанавливать никаких библиотек, самого языка Python и тому подобных вещей. Все по-настоящему, как в любой уважающей себя среде разработки.

Ну и, разумеется (как уже говорилось), библиотека Pygame распространяется аб-со-лют-но бесплатно, то есть даром. Бери — не хочу. Лицензия — так называемая Gnu Lesser General Public License, то есть, если по-простому, разрешение использовать библиотеку в любых программах, как коммерческих, так и бесплатных, и ничего никому за это не платить.

И люди трудятся: на сайте www.pygame.com налицо девять вполне приличных игр (одну из них мы даже клали на свой диск — см. 4st Attack, она же Forced Attack, на февральском .EXE CD, раздел Shareware), три приложения, пять библиотек, еще девять игр находятся в стадии разработки.

Присоединяйтесь — глядишь, опыт работы с Python пригодится еще в каком-нибудь игровом деле...



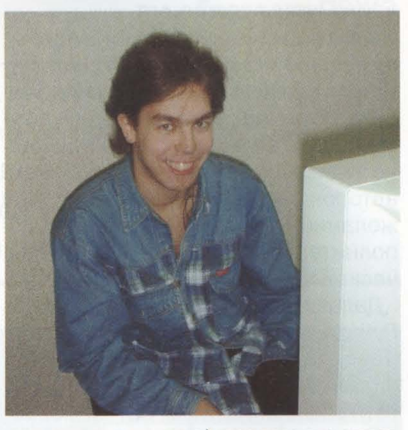
В этой игре требуется собирать зеленые коробочки, по возможности не попадая под огонь пушек. Просто, но весело.

ОТ РЕДАКЦИИ
Если помните, в прошлом выпуске "Полигона" мы начали новый суперпроект. Программисты, художники и музыканты компании Alawar взялись у вас на глазах создать с нуля полноценную игру, вполне пригодную для продажи, и объяснить, как это делается. На всякий случай коротко перескажем содержание предыдущей "серии": с нуля была написана игровая библиотека, реализующая аппаратно-зависимые функции (графику, звук); создана иерархия классов, занятых работой с данными; отлажены функции низкого уровня. Казалось бы, можно писать игру. Но не тут-то было. Написание кода — это праздник, а вот его поддержка, обновление и переработка — программистские будни...

ТВОЯ ИГРА: ПРОГРАММИСТСКИЕ БУДНИ

Продолжение. Начало см. в #4'02

Григорий БУТЕЙКО



ПОДДЕРЖКА БИБЛИОТЕКИ
Создание библиотек является одной из самых сложных задач проектирования. Даже если все сделано "правильно", библиотека всегда будет развиваться: программист обязательно будет исправлять ошибки, добавлять новые и удалять старые возможности, показавшие себя бесполезными, опасными, слишком сложными либо просто недостаточно удобными. За время создания игры мы немного изменили первоначальный вариант библиотеки: упростили менеджер ресурсов и графических форматов, исправили несколько ошибок, разложили файлы библиотеки по каталогам.

При этом обнаружилось, что название файла String.h выбрано неудачно: оно конфликтует с системным заголовочным файлом. Наилучшим решением было сочтено переименовать этот файл в String.hpp. Еще одно изменение связано со способом фиксирования времени. Раньше время измерялось в миллисекундах и хранилось в переменных типа unsigned, теперь, для удобства вычислений, время измеряется в секундах и хранится в переменных типа float. А еще лучше было бы создать класс "время" или воспользоваться typedef float time_period; — дабы впоследствии при переходе на другие единицы измерения времени нужно было изменить лишь одну строчку. Вообще, такой подход (не закладываться жестко на типы переменных) почти никогда не помешает.

```
edit level.txt - Far
level.txt                    DOS   Line 1/17
15 15
WWWWWWWWWWWWWWW
W.WMW.W.W.W..*W
W.W*W.W.W.W.WWW
WS............W
WWW WWWWWWWWWWW
W W     .     W
W W WWW.WWWWW W
W W W.W....*WWW
W W W.W.WWW   W
W W W.W.W W W W
W   W.W.W W W W
W WWW.W.W W*W W
W W*..W.W WWW W
W   W...W   CW
WWWWWWWWWWWWWWW
```

Не удивляйтесь, экран редактора всем известной программы FAR попал сюда не по ошибке. Мы храним игровой уровень в текстовом формате, так что отредактировать его вручную — раз плюнуть.

Кроме того, библиотеку понадобилось немного расширить. Для нашего "Пакмана" потребуется обрабатывать нажатия на кнопки клавиатуры. Быстрее всего (обработка клавиатуры занимает всего лишь 12 строчек в библиотеке) сделать это так: добавить в библиотечный класс Interface2D, от которого наследуются интерфейсы всех игр, пару виртуальных методов key_down/key_up. Когда на клавиатуре нажимают или отпускают кнопку, вызывается соответствующий метод интерфейса, который дальше сам решает, кому передать эту информацию.

Такой подход, к сожалению, имеет немало недостатков. Он не удобен для работы с нестандартными устройствами ввода вроде джойстика. Кроме того, игровой код, обрабатывающий нажатия на клавиши, стал зависеть от платформы, ведь номера клавиш находятся в системном заголовочном файле winuser.h, недоступном нигде, кроме Windows. В будущем мы напишем менеджер устройств ввода и избавимся от этого недостатка, а заодно научимся работать с любыми устройствами.

СОЗДАНИЕ ИГРЫ
Итак, первая версия игровой библиотеки создана, пришло время садиться за саму игру. Фактически поначалу мы создадим один уровень с пакманом, точками, монстрами и бонусами и заставим их взаимодействовать согласно игровым правилам, которые, хотя бы в общих чертах, обязательно должны быть сформулированы на старте разработки (см. врезку "Правила игры"). Нам придется пройти весь путь проектирования, описанный, например, в книге Грэди Буча: разделение абстракций (создание классов), нахождение общности (явно выражаемой через наследование), разделение ответственности между классами.

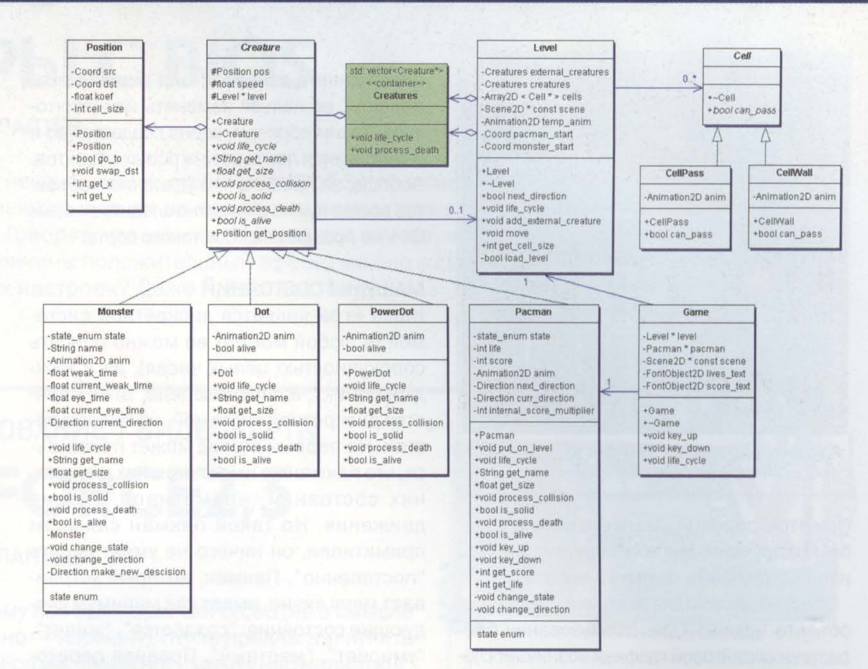
К сожалению, не существует ни строгого формального критерия, по которому можно определить качество проектирования, ни методики, следуя которой, гарантированно получаешь хорошие результаты. Почему сделано так, а не иначе? Опытный проектировщик принимает решения, основываясь на собственном опыте, а начинающий читает умные книги и пытается извлечь общие правила из чужих ошибок. Мы попробуем показать вам наш опыт.

Когда правила игры сформулированы, пора найти и описать ключевые абстракции, кратко охарактеризовав их обязанности.

Игра. Создает пакмана и уровень. Отображает количество очков и жизней пакмана, передает ему события от кнопок на клавиатуре. Игра проходит таким образом: создается уровень, создается пакман и добавляется в уровень. До тех пор, пока пакман жив или на уровне есть точки, вызываются методы life_cycle() у пакмана и уровня, который, в свою очередь, вызывает аналогичные методы у всех существ, за которых отвечает.

Уровень. Создает ячейки, создает существ, отвечает за их движение, столкновение и уничтожение.

Позиция. Мы хотим, чтобы существа не "прыгали" по клеточкам, а плавно перемещались между ними. Для достижения этого эффекта позиция хранит положения двух клеточек, а также коэффициент интерполяции между ними. Коэффициент меняется от 0 (когда существо находится точно в первой клеточке) до 1 (когда существо находится точно во второй). Позиция умеет вычислять экранные координаты для своего набора параметров. При обсчете столкновений существ информация о том, какое из них в какой "клеточ-



На диаграмме классов хорошо заметно, что почти все видимые объекты унаследованы от класса Creature.

ке" находится, просто игнорируется. Вместо этого берется разница экранных координат существ и сравнивается с их размером. Таким образом достигается более точная обработка столкновений.

Ячейка. Пропускает или не пропускает различные существа, рисует себя. Очень простой класс.

Существо. Принимает решение о том, куда двигаться (или же стоять на месте, как это делают точки и бонусы), рисует себя, умеет взаимодействовать с другими существами.

После минимального размышления становится ясно, что точки, бонусы, монстры и пакманы имеют много общего, их можно представить как разновидности существ, населяющих уровень. Абстрактный класс Существо (Creature) будет являться базовым для разных типов существ. Каждое существо имеет имя, размер, может умирать, быть материальным или нематериальным (это влияет на возможность столкновения с другими существами). Жизненный цикл существа таков:

1. Существо создается.
2. Существо "живет": регулярно вызывается его метод **life_cycle** с параметром **delta_time**.
3. Метод **is_alive** возвращает **false**. После этого уровень уничтожает существо.

Существа должны каким-то образом узнавать о событиях, происходящих на уровне, и о столкновениях друг с другом. Когда уровень определяет, что два существа столкнулись, он должен как-то сообщить им об этом. Мы воспользуемся именем существа в качестве ключа, по которому они будут различать друг друга. Такая система хороша тем, что в нее легко добавляются новые типы существ, а также простотой отладки: имена в виде строк понятны и удобны для записи в журнал. Когда существо умирает, перед его удалением с уровня всем остальным существам сообщается, какое существо погибло.

Обычно создает и уничтожает существ уровень. Но в игре есть "особое" существо — пакман. Он подсчитывает число своих очков и жизней, причем эта информация должна быть доступна игре. Можно хранить пакмана в виде отдельного объекта на уровне. При этом уровень передает информацию между игрой и пакманом в обе стороны и знает, что пакмана уничтожать нельзя. Но при таком подходе, во-первых, возрастает число связей между уровнем, игрой и пакманом, а во-вторых, возможное изменение правил будет слишком сильно затрагивать уровень. Например, если мы решим добавить режим игры вдвоем, то на уровне появится еще один пакман, вместе с дополнительными методами, возвращающими количество его очков и жизней.

Можно предложить следующее (довольно удачное) решение проблемы: уровень имеет два контейнера для существ: один для тех, которых он создает и удаляет сам, а другой — для "внешних", которых он не создает и не имеет права уничтожать. При таком подходе уровень выполняет свою работу, не только не зная о том, сколько пакманов находится в игре, но и вообще не подозревает об их существовании. Уменьшается количество связей между классами, а значит, система упрощается и становится более надежной и легче модифицируемой.

ВЗГЛЯД ПОД КАПОТ

Итак, "дизайнерская" часть более-менее продумана, мы установили, как будут взаимодействовать объекты и какие функции каждый из них возьмется выполнять. Осталось разобраться с техническими подробностями реализации нескольких интересных моментов.

Как загружать игровой уровень и параметры существ (скорость, длительность интервалов превращения, "стоимость" бонусов, названия картинок, использующихся при отображении)? Класс "ресурс" из нашей библиотеки весьма универсален и отлично подходит для работы с бинарными форматами.

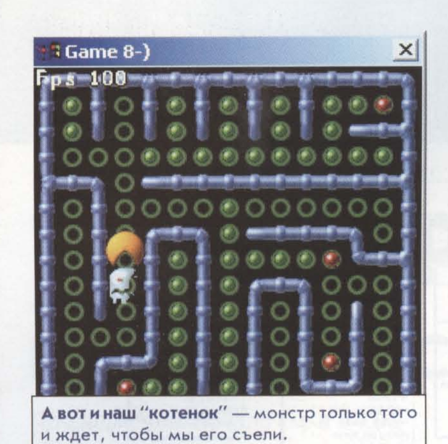
Но не все так просто: мы еще не готовы написать, как это делается в "настоящих играх", отдельный редактор, сохраняющий уровень в бинарном формате или текстовом файле с разметкой типа **XML**, да и, если честно, жалко тратить время на его создание. Поэтому хочется сделать простой и удобный для редактирования текстовый формат. Зададим конфигурацию уровня в текстовом файле (вспомним функции **fopen**, **fscanf**, **fgetc**), а параметры существ в виде констант прямо в коде.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Уровень представляет собой квадратную матрицу ячеек, каждая из которых может пропускать или нет разные существа, населяющие уровень. Уровень "знает" о том, где находится начальная позиция пакмана и монстров (так называемый "инкубатор"). На уровне есть "телепортеры" — ячейки, мгновенно перемещающие зашедших в них существ в другое место.

ПЕРСОНАЖИ

1. Пакман. Имеет несколько жизней. Если пакман сталкивается с монстром, то теряет одну жизнь, при этом и пакман, и монстры возвращаются на свои начальные позиции. Когда число жизней достигает 0, пакману засчитывается поражение.
2. Монстр. Может становиться "съедобным", когда пакман съедает суперточку. Если "съедобный" монстр сталкивается с пакманом, то монстр умирает, а пакман получает очки: за первого съеденного монстра 200 очков, за второго 400, за третьего 600 и т.д. Счет снова начинается с 200, когда съедается новая суперточка.
3. Точка. Съедается пакманом (дает 1 очко). Когда точек на уровне не остается, пакману засчитывается победа.
4. Суперточка. Съедается пакманом (дает 50 очков). При этом на время делает монстров "съедобными".
5. Вишенка. Съедается пакманом (дает 1000 очков).



А вот и наш "котенок" — монстр только того и ждет, чтобы мы его съели.

При этом редактировать его можно в любом подручном текстовом редакторе (мы используем FAR), быстро и просто.

Следующая тема для раздумий — свойства объекта "сцена". При использовании библиотеки спрайтовой графики возникает следующая ситуация: поскольку каждый графический объект находится в сцене и требует указатель на сцену в своем конструкторе, то сцена, на которой работает игра, является как бы стержнем, пронизывающим конструкторы почти всех классов на многих уровнях. Но мы решили не делать сцену глобальной (и единственной), ведь на самом деле их, сцен, может быть несколько (иногда проще переключить отображение сцены целиком, а не убирать все ее содержимое и восстанавливать заново). Пока в сцене есть объекты, ее нельзя изменять или уничтожать. Таким образом, сцена создается до и уничтожается после всех игровых объектов. Вообще, за правильным удалением объектов всегда нужно аккуратно следить — язык C++ не прощает ошибок такого сорта.

МАШИНЫ СОСТОЯНИЙ

Наша игра является дискретной системой (в любой момент ее можно описать совокупностью целых чисел), да и каждый объект, в свою очередь, тоже является дискретной системой, но более простой. На первый взгляд может показаться, что пакман не имеет никаких внутренних состояний, кроме направления движения. Но такой пакман слишком примитивен, он ничего не умеет делать "постепенно". Пакман, который устраивает меня лично, имеет как минимум следующие состояния: "создается", "живет", "умирает", "мертвый". Правила переходов между состояниями таковы: из состояния "создается" пакман выходит в состояние "живет", когда кончается соответствующая анимация. Из состояния "живет" пакман выходит в состояние "умирает", когда его съедает монстр. Из состояния "умирает" пакман выходит, когда кончается соответствующая анимация. Если число жизней больше одной, пакман попадает в состояние "создается", в противном случае — в состояние "мертвый", Из последнего состояния пакман никогда не выходит (игра кончается).

Явно описав эти состояния в виде перечисляемого типа **state** и переменной этого типа, мы делаем переходы между состояниями явными и очевидными для нас самих. Вообще, понятие машины состояний (**state machine**) как объекта, имеющего несколько состояний с описанными правилами перехода между ними, широко используется в программировании систем. Монстры тоже имеют набор внутренних состояний: "создается", "живет", "слабый" (то есть съедобный), "умирает", "мертвый".

Забавно, что монстр сообщает по-разному свое имя в состояниях "съедобный" и "несъедобный" — "cat" и "monster" соответственно. В одной из игр компании "Алавар" монстры, становясь "съедобными", превращались в пушистых котят, отсюда такое странное имя — "cat". Пакман знает, что "кошек" можно есть, а монстры, наоборот, его убивают.

Кстати, переключение состояний не должно быть разбросано по всей программе, чтобы снизить риск ошибок и уменьшить количество кода, который необходимо просмотреть и изменить, если набор состояний меняется. У нас все состояния переключаются в функции **change_state**. В настоящей, "серьезной", игре "Пакман" практически все существа, даже точки, имеют несколько внутренних состояний.

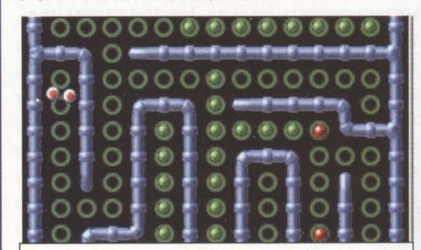
ЭТО БУДЕТ ЗАВТРА

Теперь, когда большой кусок игры написан, становится видно, насколько расширяемой является созданная нами система. В нее легко добавляются новые монстры, бонусы, другие типы ячеек, возможность игры вдвоем (каждый на своей половине клавиатуры). Легко изменить всю графику, конфигурацию уровня, поведение уже написанных существ.

Мы пока ничего не сказали о стратегиях движения, ИИ монстров, нахождении кратчайшего маршрута в лабиринте. Наша игра состоит всего лишь из одного уровня, не имеет пользовательского интерфейса, аудиосопровождения... Добавить все это — тема следующих выпусков.

P.S. Как и в прошлый раз, я отсылаю вас к компакт-диску, которым комплектуется этот выпуск журнала: заходите в корневую директорию, открываете папку Alawar...

(Продолжение следует.)



Если скушать во-о-он ту вишенку, можно получить больше очков, чем от всех точек на уровне.

МАЛЕНЬКИЕ ПРОГРАММИСТСКИЕ ХИТРОСТИ

ENUM ДОЛЖНЫ БЫТЬ ВНУТРИ КЛАССОВ

С широким распространением языка С возникла традиция объявлять константы в заголовочных файлах при помощи конструкции <#define name value>. Чтобы избежать конфликтов (существовало только одно глобальное пространство имен), к имени принято было добавлять префикс, отражающий использование константы. Например, WM_KEYDOWN (где WM означает "Window Message"), CS_NORESIZE (CS — "Class Style") и т.п. C++ предлагает гораздо лучшее решение: enum в пространстве имен или классе. При этом конфликты также невозможны, плюс к тому возникает полная ясность, что к чему относится. Так, очевидно, что Direction::RIGHT относится к классу направления, объявляется и включается в код вместе с Direction.

ПРАВИЛЬНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ FRIEND

Ключевое слово friend ("друг"), дающее одному классу возможность получить прямой доступ к "внутренностям" другого, часто используется неправильно — для нарушения инкапсуляции. С другой стороны, боязнь "грязного кода" может быть столь велика, что программист никогда не применяет друзей, изобретая другие, зачастую весьма сложные и неочевидные методы для такого доступа. Ключевое слово friend должно быть использовано для явного выражения сильной связи абстракций. Например, уровень двигает существо, но никто больше не имеет права этого делать.

КОГДА "РУЧНАЯ" РАЗРАБОТКА ТИПА CREATURES ПРЕДПОЧТИТЕЛЬНЕЙ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ STD::VECTOR<CREATURE*>

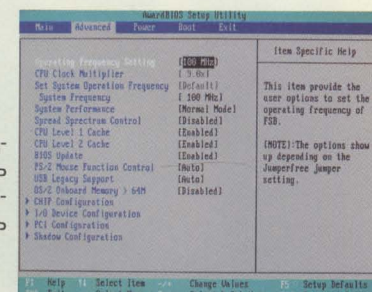
После первого знакомства с библиотекой стандартных типов STL возникает желание использовать ее везде и всегда. Однако давайте задумаемся, что влечет за собой применение std::vector<Creature*>? Нужна ли нам, во-первых, вся функциональность стандартного вектора (увеличивающая размер программы, а иногда и скорость ее работы)? Вряд ли, ведь наша задача очень проста. Зато нам понадобятся вещи, которых стандартный вектор не обеспечивает, например, поиск элемента или вызов функции для каждого элемента. Другую часть операций, например, индексацию, вектор поддерживает без проверки диапазона, тогда как нам эта функция не помешает — для отладки. Поэтому мы решили сами создать тип Creatures, содержащий только необходимую функциональность. А вот реализовать ее мы можем с использованием стандартной библиотеки, чей код хорошо отлажен.

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

ИГРЫ С BIOS

Дмитрий ЛАПТЕВ

Можно ли неудачными настройками BIOS Setup замедлить компьютер чуть ли не вдвое или вовсе "пожечь железо"? Говорят, что можно. Но в таком случае, какой же величины положительный эффект можно ждать от удачных настроек? Даже представить трудно…

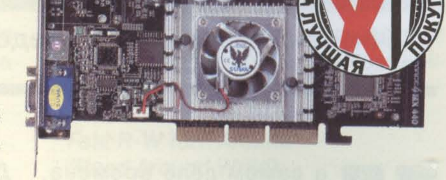


Стр. 112

ТЕСТИРОВАНИЕ | ВИДЕОКАРТЫ

GEFORCE2,5

Дмитрий ЛАПТЕВ



Для тех, кому все еще дорог GeForce3 (не в смысле — сердцу, но — карману), nvidia предлагает купить сразу... GeForce4. Такой вот нынче у нас маркетинг. На самом деле MX-версии GeForce4 правильнее было бы назвать "Джифорс-два-с-половиной". Ведь именно они замещают собой престарелую "вторую" линейку ускорителей от этого производителя (ну а наследниками "трешки", если вам это интересно, будут разнообразные версии GeForce4 Ti).

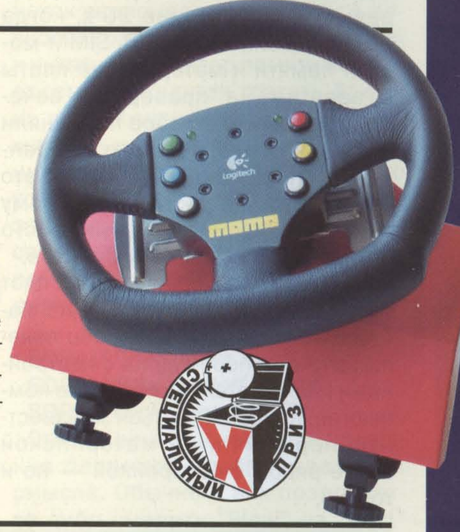
Стр. 114

ТЕСТИРОВАНИЕ | РУЛИ & ПЕДАЛИ

ВЫСШАЯ ЛИГА

Алексей КАРДО

Скажите, предполагали ли вы, что краснознаменная Act Labs, мама лучшего компьютерно-игрового руля за всю историю этих контроллеров (теперь это уже можно сказать со всей определенностью), позволит кому-либо опередить себя в своей столь триумфально завоеванной нише? А вот и зря. Потому что чемпионами не рождаются, ими становятся.



Стр. 121

ТЕСТИРОВАНИЕ | ВИДЕОКАРТЫ

LELE, ИЛИ В ОЖИДАНИИ ATI

Дмитрий ЛАПТЕВ

Предыдущий раунд борьбы между ATI и nvidia за место под солнцем (если помните — #12 за прошлый год, стр. 123) закончился боевой ничьей в "бюджетном" классе и победой ATI с минимальным преимуществом в высшей графической лиге. На этот раз nvidia с GeForce4 выступила очень убедительно, ATI же ничего серьезного пока не выпустила. Тем не менее поводов вспомнить "первую канадскую" видеокарточную компанию накопилось достаточно.

Стр. 123



ИГРЫ С BIOS

Дмитрий ЛАПТЕВ

Можно ли неудачными настройками BIOS Setup замедлить компьютер чуть ли не вдвое или вовсе "пожечь железо"? Говорят, что можно. Но в таком случае, какой же величины положительный эффект можно ждать от удачных настроек? Даже представить трудно…

На самом деле времена, когда, поигравшись с таймингами памяти (основной предмет тонкой подстройки), можно было загубить материнскую плату и саму память, уже в далеком прошлом. Да и тогда (а речь идет о середине 90-х, когда "властвовали" 486-е ЦП, SIMM-модули памяти и материнские платы с гарантией на "проверку до вечера") статистику отказов пополняли в основном платы далеко не брэндового происхождения. Так что это бо-о-льшой вопрос, были ли тому виной махинации с BIOS или просто негодное качество компонентов.

Владельцам же современных плат от ASUS, ABIT, Gigabyte, EPoX etc. бояться и вовсе нечего. В особо тяжелых случаях, перемудрив с настройками и основательно подвесив компьютер, придется взяться за известную перемычку на материнской плате рядом с батарейкой — но и только.

```
                      AwardBIOS Setup Utility
 Main   Advanced   Power   Boot   Exit

                                                    Item Specific Help
 Operating Frequency Setting      [100 MHz]
 CPU Clock Multiplier             [ 9.0x]
 Set System Operation Frequency   [Default]       This item provide the
  System Frequency                [ 100 MHz]      user options to set the
 System Performance               [Normal Mode]   operating frequency of
 Spread Sprectrum Control         [Disabled]      FSB.
 CPU Level 1 Cache                [Enabled]
 CPU Level 2 Cache                [Enabled]       [NOTE]:The options show
 BIOS Update                      [Enabled]       up depending on the
 PS/2 Mouse Function Control      [Auto]          Jumperfree jumper
 USB Legacy Support               [Auto]          setting.
 OS/2 Onboard Memory > 64M        [Disabled]
▶ CHIP Configuration
▶ I/O Device Configuration
▶ PCI Configuration
▶ Shadow Configuration

F1  Help   ↑↓ Select Item   -/+   Change Values        F5  Setup Defaults
ESC Exit   ↔  Select Menu   Enter Select ▶ Sub-Menu   F10 Save and Exit
```

ДЕЛО ИНТИМНОЕ

Насколько сильно компьютер будет подхлестнут после оптимизации BIOS Setup — вопрос сугубо индивидуальный. Платы с AWARD BIOS обычно поддерживают больше тонких настроек, нежели AMI BIOS. Свое влияние оказывают также модель чипсета и политика сборщика платы. Intel, к примеру, борясь с разгонщиками, сводит в своих материнских платах перечень настроек к минимуму; а платы той же ABIT на VIA-чипсетах — пример полностью противоположного свойства.

От памяти тоже многое зависит: у фирменной PC133 SDRAM (от Micron, Kingston и Transcend) запас на разгон и тонкую подстройку, естественно, больше, нежели у памяти безымянной. А если при покупке к тому же озаботиться параметром CAS Latency (CL) и выбрать память с CL=2, успех почти гарантирован. Для DDR DRAM этот параметр всегда выносится в маркировку (в последнее время и для SDRAM тоже). Выжать все из технологии SDRAM позволяет память PC150-PC166, иначе как для разгона ее и покупать не стоит, — штатных режимов, где бы был востребован ее потенциал, нет.

Кроме прочего, действует такое правило: чем меньше установлено модулей памяти и чем меньше на каждом из них чипов (с объемом это не связано — более современные технологии позволяют упаковать больший объем в меньшем количестве микросхем), тем легче такая память гонится.

На практике эффект от ручного "тюнинга" редко превышает 10% , если оценивать производительность в жадных до ресурсов задачах и сравнивать ее с той, что была раньше, — с загруженными по умолчанию (или **Optimized Defaults**, не суть важно) параметрами BIOS Setup. Само по себе — не так и мало.

Но логика оптимизации заключается не только в получении любыми путями дополнительных fps, сам процесс тоже кое-чего стоит и не лишен познавательной ценности. Как и при любом разгоне, успех заведомо не гарантирован, а подобрать наилучшие параметры часто удается только экспериментально и собственноручно, разобравшись с тем, что означает та или иная характеристика.

Итак, основное место действия — раздел **Advanced Chipset Features Setup**. Ускорять же будем работу оперативной памяти, всяческих шин и отдельных компонентов материнской платы. Количество нижеупомянутых настроек, конечно, заведомо больше, нежели можно встретить на какой-либо отдельно взятой плате. В то же время не исключено, что в вашем BIOS'е встретятся-таки настройки, здесь не затронутые. Даже не буду вспоминать набившую оскомину цитату из Пруткова по поводу объятия необъятного…

ПАМЯТЬ

DRAM Clock

Исходно память работает на частоте системной шины -- это 100 или 133 МГц. Для PC133 SDRAM или PC2100 DDR DRAM вторая частота гарантированно рабочая. Поэтому, если процессор рассчитан только на 100-мегагерцовую шину, память можно "отвязать" от шинной частоты и накинуть ей в пункте DRAM Clock собственные 33 МГц (Host CLK+33).

На самом деле прибавляются не жесткие 33 МГц, а частота PCI-шины (1/3 от общесистемной). И если системная шина уже разогнана до какой-либо нестандартной частоты (скажем, 110 МГц), то прибавка в DRAM Clock окажется куда весомее: 110+110/3 = 146 МГц! Не всякая память такое потянет.

Auto (SDRAM) Configuration

Потянет или нет — зависит от задержек (таймингов). Для SDRAM есть примерная зависимость максимальной частоты от заявленных в маркировке наносекунд: 10 нс соответствуют PC100, 8 нс — не самым лучшим вариантам PC133, а память с 7 нс — перекрывает требования стандарта PC133 с запасом и держит до 143 МГц. Детально задержки на разных этапах обращения к памяти исчисляются в тактах системной шины и должны храниться в специальной микросхеме (SPD) на каждом модуле. Заставить BIOS автоматически их считать можно, выставив в Auto (SDRAM) Configuration значение “by SPD”. Такая настройка обеспечивает максимум стабильности, но не скорости, поэтому предпочтительно будет сбросить автоконфигурацию в “Manual” и вручную выставить следующие три параметра (все они варьируются в пределах 2-3 тактов):

DRAM CAS Latency (CL)

Этот параметр задает основополагающую задержку от момента обращения к памяти до фактического появления запрошенных данных на ее выходах. Обычное значение — “3”, и только очень хорошая память выдерживает CL=2. Иногда этим параметром ограничиваются настройки таймингов памяти в BIOS (его синоним — DRAM Cycle Length). Свести задержки к минимуму может помешать не только медлительность самой памяти, но и проблемы чипсета (в частности, большинство материнских плат на VIA KT266 неустойчиво работают даже с сертифицированными на CL=2 DDR-модулями).

DRAM RAS-to-CAS Delay и DRAM RAS Precharge Time

DRAM RAS-to-CAS Delay гораздо чаще удается переставить в “двойку”, нежели предыдущий параметр, что и целесообразно сделать. То же самое касается и DRAM RAS Precharge Time. Оба параметра имеют дело со столбцами (или, как часто говорят, банками, или страницами, памяти). Логически оперативная память организуется как таблица: RAS и CAS — соответственно столбцы и строки в ней. При обращении первым активируется столбец, а затем через определенный промежуток времени — строка.

```
                      AwardBIOS Setup Utility
 Main    Advanced    Power    Boot    Exit

                                                 Item Specific Help
 Power Management:       [User Defined]
 Video Off Option:       [Suspend -> Off]
 Video Off Method:       [DPMS OFF]             <Enter> to select the
 HDD Power Down:         [Disabled]             Power Saving Mode. You
                                                can select 'User
 Suspend Mode:           [Disabled]             Defined' to go to the
 PWR Button < 4 Secs:    [Soft Off]             Suspend Mode entry
                                                below.
 ▸ Power Up Control
 ▸ HardWare Monitor

 F1  Help   ↑↓ Select Item   -/+   Change Values        F5  Setup Defaults
 ESC Exit   ↔  Select Menu   Enter Select ▸ Sub-Menu    F10 Save and Exit
```

DRAM Bank Interleave

Еще больше подсократить связанные с открытием банков задержки можно, оставляя несколько банков открытыми: DRAM Bank Interleave определяет их максимальное число, а значение “4 Page” здесь еще никому не повредило.

SDRAM PH Limit и SDRAM Idle Cycle Limit

Открытые страницы приходится закрывать время от времени для того, чтобы закрепить их содержимое, так как динамическая память на конденсаторах не умеет самостоятельно держать заряд. Как правило, стратегию закрытия BIOS определяет самостоятельно, но две тонкие настройки встречаются, а именно: SDRAM PH Limit задает количество попаданий на страницу, после которых она принудительно закрывается, а SDRAM Idle Cycle Limit — количество пустых циклов, после которых обращение к памяти считается законченным и страницы закрываются за ненадобностью. Большее значение в обоих случаях может чуть повысить скорость.

Bank 0/1 (2/3 и т.д.) DRAM Timing

А вот такая на вид логичная и понятная группа настроек, как Bank 0/1 (2/3 и т.д.) DRAM Timing, позволяющая для каждого DIMM'а оценить его таланты в диапазоне от “Slow” до “Turbo”, даже в турборежиме влияет на производительность лишь самую малость. Впрочем, польза от этих строк все же есть: для случая, когда старый (PC100 или безымянный) DIMM надо заставить работать в соседстве с современными модулями на частотах под 133 МГц, бывает очень удобно выставить персонально для него “Slow”, на остальных же торможение распространяться не будет.

MA Wait State

Это оставшаяся со старых времен настройка, добавляющая лишний такт задержки при чтении памяти (если только не выставить против нее хорошее слово “Fast”, что и нужно, конечно, сделать).

Fast R-W Turn Around (Read Around Write)

Объем читаемых из оперативной памяти данных в интересующем нас с точки зрения повышения производительности режиме (исполнение уже загруженной программы) заметно превосходит встречный поток записываемых байтов. А поскольку одновременно записывать и читать контроллер памяти не умеет, ему приходится тратить время на переключение между двумя режимами ради каждого, даже единичного, байта. Проблему можно устранить введением буфера, где записываемый поток накапливается и затем разом сбрасывается в память. Именно эту опцию и активизирует данная строка.

SDRAM Speculative Read, SDRAM R/W Leadoff Timing, SDRAM Cycle Time Tras/Trc

Эти и прочие относительно редкие параметры расписывать нет смысла. Обычно в них позволяется либо сменить “Slow” на “Fast” (больше для самоудовлетворения, нежели ради реального эффекта), либо снизить задержки (экспериментально — до универсального критерия “пока-не-заглючит”). “Спекулятивные” параметры предполагают, что любое действие (в том числе чтение из памяти) происходит не вдруг, его надо готовить и совсем не обязательно начинать это делать в момент, когда уже точно определено, по какому адресу требуется обращаться. Можно начинать раньше, что и слегка подстегнет компьютер.

(Окончание следует.)

GEFORCE2,5

Дмитрий ЛАПТЕВ

Для тех, кому все еще дорог GeForce3 (не в смысле — сердцу, но — карману), nvidia предлагает купить сразу... GeForce4. Такой вот нынче у нас маркетинг. На самом деле MX-версии GeForce4 правильнее было бы назвать "Джифорс-два-с-половиной". Ведь именно они замещают собой престарелую "вторую" линейку ускорителей от этого производителя (ну а наследниками "трешки", если вам это интересно, будут разнообразные версии GeForce4 Ti).

До недавнего времени видеокарты переходили в разряд "бюджетных" самым что ни на есть естественным путем: по мере появления нового поколения плат предшественники смещались в прайс-листах на одну ступеньку вниз. Следовательно, как это ни грустно, самыми дешевыми всегда были морально устаревшие карты. Этот факт заставлял многих годить с покупкой и копить деньги на high-end, возможно, им лично и не нужный. Выпуск облегченных версий, вроде GeForce2 MX, был вызван не заботой о дешевом секторе, а необходимостью покрыть пропасть, первоначально отделявшую полноценный GeForce2 GTS от GeForce первого поколения.

На этот раз nvidia решила побаловать "свеженьким" сразу всех пользователей, способных истратить на новую видеокарту от $100 (к лету планка должна опуститься до $70). Линейка GeForce4 базируется на двух графических процессорах: старший — NV25 — используется в дорогих картах GeForce4 Ti ("первовзгляд" Николая Радовского на них см. в #4'02), а младший — NV17 — в дешевых GeForce4 MX. В магазины в массовых количествах первыми поступили как раз MX'ы. Кои и составили ядро этого тестового отчета.

NV17

Коснемся нюансов графического процессора, чье название стоит в подзаголовке. Основные усовершенствования — по сравнению с GeForce2 (NV15x) — коснулись технологии работы с локальной видеопамятью и поддержки нескольких независимых мониторов.

Узкое место любого видеоускорителя при обращении к памяти — работа с Z-буфером, хранящим третью координату объемных объектов. Для экономии пропускной способности в GeForce4 используется сжатие (4:1) без потери данных, ускоренная очистка Z-буфера, интеллектуальная технология исключения невидимых поверхностей (Occlusion Culling). Процессор обращается к памяти по 128-битной шине с помощью двух раздельных контроллеров (Crossbar Memory Controller) с предварительной выборкой нужного банка памяти и имеет четыре независимых кэша (для геометрии, текстур, Z-буфера и буфера кадра).

"Многомониторностью" заведуют два полноценных интегрированных в чип контроллера отображения (CRTC) с 350-мегагерцовыми цифро-аналоговыми преобразователями. Они независимо формируют изображение на двух мониторах с любым допустимым сочетанием разрешений и частот. А встроенный DVI-контроллер и TV-Out дополняют список приемников сигнала мониторами с цифровыми входами и телевизорами; не забыт также и аппаратный декодер MPEG2 и HDTV (в GeForce4 Ti его, кстати, нет). К сожалению, на ныне выпущенных видеокартах из всего этого великолепия используется только ТВ-выход, а заинтересованным в полноценном nView на MX'ах придется дождаться Pro-версий.

Понимая, что одних технологических новаций для присвоения высокого звания "четверки" мало, nvidia обновила также список 3D-функций. Появилась поддержка вершинных шейдеров версии 1.1, имитировавшаяся прежде программно. Добавлено полноэкранное сглаживание (антиалиазинг) на основе мультисэмплинга. Следовательно, режимы сглаживания 2x и фирменный Quincunx стали не так катастрофически сказываться на производительности. Quincunx (по сравнению с GeForce3) теперь меньше вредит качеству текстур. Как и у GeForce4 Ti, появился метод с максимальным качеством сглаживания — 4xS. Но, по-моему, для дешевых карт любой антиалиазинг все еще остается слишком расточительной опцией (количество кадров теперь падает не в 2-2,5 раза, как у прежних моделей, а "всего лишь" в 1,5-2). Характерно и то, что бесхитростный метод повышения экранного разрешения на одну ступеньку, гарантированно влияющий на гладкость линий не хуже самого хитрого АА, по-прежнему съедает меньше fps, чем тот же Quincunx.

Подобно GeForce3-4 Ti и Radeon 7500-8500, новые MX'ы на аппаратном уровне поддерживают GDI+ — новый программный интерфейс для плоскоэкранной графики от Microsoft, что необходимо для полноценного ускорения Windows XP. Чтобы проверить его эффективность, никакие синтетические тесты не понадобились, — сама XP с установкой первой же карты-участницы заработала быстрее Windows 98, и это при всех ее спецэффектах и тому подобной экранной анимации!

Для окончательного захвата рынка недорогих ускорителей выпущено три MX-версии, различающиеся частотой процессора и типом памяти:

MX420 — 250-мегагерцовый GPU со SDRAM-памятью на 166 МГц, рассчитан на самых экономных пользователей (более слабых карт в производственной программе nvidia в ближайшее время просто не останется). SDRAM, безусловно, будет бутылочным горлышком в этой системе, есть даже информация о ее скорейшей

замене DDR-памятью, но с усеченной до 64 бит шиной (чтобы не конкурировать со старшими версиями).

MX440 — 270 МГц GPU, DDR DRAM-память 200 МГц (с учетом DDR-эффекта частота удваивается до 400 МГц), самый логичный вариант. Так же, видимо, считают и производители видеокарт, выпустившие на этом чипсете рекордное число плат.

MX460 — "разогнанный" вариант 440-й карты с 300 МГц GPU, DDR DRAM 275 МГц (550 МГц). Предполагается (в свободной продаже такие платы пока не обнаружены), что он будет весьма недешев — в первую очередь из-за скоростной памяти; вполне возможно, что его цена превысит даже цифры на ценниках GeForce3, что в корне неправильно. Велика вероятность, что 460-й вообще не получит народного признания (разве только цены на DDR-память резко упадут — тогда он, напротив, с легкостью вытеснит MX440). Его потенциальным покупателям есть смысл подождать выхода GeForce4 Ti4200 — "младшей из старших" моделей GeForce4 Ti, стартовая (а значит — максимальная) цена на которую обещана от $200.

Раз уж сравнения со старшей линейкой GeForce4 никак не избежать, надо перечислить все, что мы теряем, выбирая любую из усеченных версий. Во-первых, чисто количественные отличия: GeForce4 MX имеет два конвейера закраски, а GeForce4 Ti — четыре; в MX — простой блок T&L, в Ti — сдвоенный; в MX — двухканальный контроллер памяти, в Ti — четырехканальный. Во-вторых, GeForce4 Ti поддерживает пиксельные шейдеры до версии 1.3 включительно, а MX не поддерживает их вовсе, как не работает и с 3D-текстурами и еще кое-какой совсем уж редко применяемой в играх экзотикой. О шейдерах уже много говорено, а миллион-другой транзисторов, сэкономленный на добавочных конвейерах и блоках, неизбежно отрицательно сказывается на производительности...

...соответствие которой современному уровню нам и предстоит сейчас выяснить.

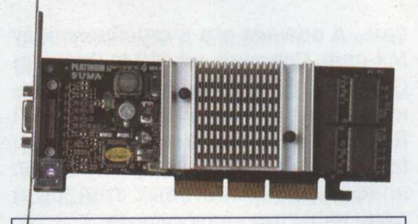
КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Видеокарты устанавливались в компьютер с материнской платой ABIT KT7A (чипсет KT133A), процессором Athlon-1000 (для 133-мегагерцовой шины), памятью SDRAM PC133 (256 Мбайт), жестким диском Seagate Barracuda ATA IV (40 Гбайт) и звуковой картой Sound Blaster Audigy. Для "бюджетной" системы подобная конфигурация — все еще некоторый перебор, но приходится считаться с тем, что даже урезанный GeForce4 перемалывает данные в столь бешеном темпе, что более слабый центральный процессор будет его подтормаживать. В системных требованиях, встретившихся нам в инструкциях к видеокартам, единодушно рекомендуются Pentium III или Athlon, а минимальной считается система на Pentium II 233 МГц с 64 Мбайт памяти и — важный момент — блоком питания мощностью от 250 Вт.

Тесты запускались в операционной системе Windows XP Professional (русская версия). Смена тестовой ОС (до сих пор эталонной у нас была Windows 98 SE) вызвана в первую очередь тем фактом, что драйвера под XP уже достигли своей зрелости. В играх, использующих DirectX, они работают эффективнее 98-х, в OpenGL же пока чуть быстрее старая система, правда, с минимальным отрывом. Большинство свежих игр в XP запускаются без проблем, да и старые тоже (особенно, если не забывать о патчах) не возражают против этой ОС. Наконец, 98-я и XP мирно уживаются на одном диске, поэтому оставить старую систему для запуска особо упрямых программ не составляет труда. Для контроля тесты по-прежнему будут выборочно прогоняться в Windows 98 SE, и случаи, когда результаты будут расходиться критически, станут предметом самого пристального нашего внимания. Торжественно обещаем.

Производительность игр, основанных на OpenGL-графике, измерялась встроенными средствами Return to Castle Wolfenstein v1.3 (многопользовательское демо Checkpoint, в состав игры не входит — взято с сайта www.3dcenter.de/downloads/#timedemos и, как следствие, имеет "идеологически чуждое" духу RTCW развитие сюжета, к адекватности имитации игропроцесса претензий нет), Serious Sam: The Second Encounter (демо Valley of the Jaguar) и Quake 3: Arena v1.17 (demo001).

Настройки качества во всех играх выставлялись на максимум, разрешение по умолчанию — 1024x768 в 32-битном цвете, включено сжатие текстур. Реализация анизотропной фильтрации в GeForce4 MX ничем не отличается от применявшейся в GeForce2, поэтому интересующихся отсылаю к исследованиям ее работы в прежних обзорах GeForce2. Кратко можно резюмировать, что этот, бесспорно, полезный для качества картинки режим пока слишком сильно сажает ускорители фирмы nvidia и в реальной игровой обстановке от него



SUMA Platinum GeForce4 MX420.

приходится отказываться даже в однопользовательской игре. В наших тестах включалась более ходовая трилинейная фильтрация.

В DirectX по-прежнему самым компетентным "спидометром" остается тестовый пакет 3DMark2001 (не так давно вышла его вторая редакция). Вот его тесты, которые мы использовали: Game1 (Car Chase) — аркадные гонки, Game2 (Dragothic) — симулятор полетов на драконе, Game3 (Lobby) — шутер от третьего лица на движке Max Payne. Наиболее "рельефно" разницу в скоростях зафиксировали Low-тесты (уровень детализации у них как раз на уровне теперешних игр, тогда как в High — он принудительно завышен).

Также прогонялись синтетические тесты трех китов современного 3D-ускорительства: измерялась скорость заполнения сцены (fill rate), оценивалась эффективность работы T&L-блока (тест High Polygon Count) и исполнение шейдеров (за неимением пиксельных только вершинных). Сложное рельефное текстурирование с учетом свойств материала поверхностей (Environment Bump Mapping) MX-карты аппаратно не поддерживают, поэтому приведена скорость работы с простым рельефом (DOT3).

SUMA PLATINUM GEFORCE4 MX420

Цена	$100
Чипсет	GeForce4 MX420 (250 МГц)
Тип памяти	5-нс SDRAM (166 МГц)
Объем памяти	64 Мбайт
Режимы AGP-шины	2x/4x, fast writes
Дополнительные возможности	nView, TV-Out
Версия драйверов	Detonator 28.32

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

3

Это единственный в нашем тесте ускоритель, отстаивавший права младшей, 420-й, модели. Определить его место среди ранее выпущенных карт можно так: нечто среднее между GeForce2 MX400 и GeForce2 Pro. Причем в тестах на основе игр, особенно когда мы жертвуем 32-битным цветом, он оказывается гораздо ближе ко второму. Но сейчас мы не будем ничем жертво-

вать, а оценим его в стройном ряду MX-плат. Сравнить же SUMA Platinum GeForce4 MX420 с действующими конкурентами — картами на чипах ATI Radeon — вы можете самостоятельно (см. соседнюю тестовую публикацию), конфигурация тестовых стендов и сами тесты там аналогичные.

Слабая память повлияла на все тесты, но особенно торможение заметно на примере Serious Sam. Практически, чтобы оказаться вровень даже с худшими картами на 440MX, этому ускорителю нужен гандикап — например, сниженное на одну ступень разрешение. Не стоит питать больших надежд и в отношении оверклокинга: 5-наносекундная память хоть и должна разгоняться до 200 МГц (а при хорошем охлаждении и до 220-230 МГц), сравниться с DDR все равно не может. Процессор GeForce4 MX, как показала практика, редко гонится выше 300 МГц (при особом везении может попасться GPU, устойчивый на 310 МГц). Прирост в итоге не впечатляет: достичь скорости неразогнанного 440MX не удается даже в самых благоприятных условиях.

Зато откровенно порадовало качество изображения, причем как в 3D (иное было бы непростительно для nvidia), так и 2D (приятно, что скидку на дешевизну делать не стали). Шрифты в моем любимом разрешении 1152x864 при частоте 100 Гц отличались просто бритвенной четкостью. Не имел возможности поставить рядом монитор под управлением известного специалиста в плоской графике — карты Matrox G400, но есть стойкое ощущение, что по этому параметру современная линейка GeForce уже, как минимум, шагает вровень со знаменосцем Matrox. И хотя все карты в этом обзоре показали достойное качество плоской графики, оба продукта от SUMA субъективно чуть впереди ("4,8" против "4,7" у всех остальных).

Первые версии карт на MX420 были несовместимы с чипсетом VIA KT133A, и как раз такой чип трудится на плате ABIT KT7A, стоявшей в тестовом компьютере. Поначалу никаких проблем не возникло — карта заработала сразу, все тесты прошли без запинки. Прогнав остальные видеокарты, я решил еще раз поставить 420-ю — и лишь с большим трудом заставил ее "увидеться" (речь, конечно, идет о перезапусках, поскольку сложно придумать что-то оригинальное, когда компьютер хранит черный экран, несмотря на то что карта надежно [firmly but gently, как учит инструкция] посажена в AGP-слот). Что в итоге и не дает мне право советовать SUMA Platinum GeForce4 MX420 владельцам плат на этом чипсете. Ну а по теперешней ее цене эту карту вообще не хочется кому-либо советовать. Чему виною еще одна SUMA (на 440MX) и (в не меньшей степени) следующая карта этого теста.

PALIT DAYTONA GEFORCE4 MX440

Цена	$105
Чипсет	GeForce4 MX440 (270 МГц)
Тип памяти	4-нс DDR DRAM (400 МГц)
Объем памяти	64 Мбайт
Режимы AGP-шины	2x/4x, fast writes
Дополнительные возможности	nView, TV-Out
Версия драйверов	Detonator 28.32

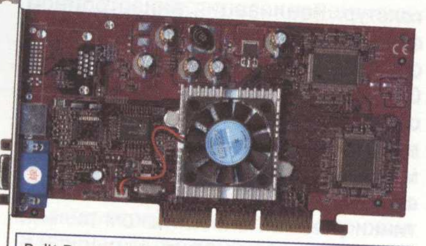
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,4

Компьютерные гурманы и продавцы железа недолюбливают это имя, в прайс-листах оно обычно проходит в разделе "noname". Что не удивляет — плата напрочь лишена каких-либо обозначений. Излюбленная комплектация — карта в пакетике с диском. Между тем ее объективные показатели весьма и весьма достойны, они даже чуть выше средних, а цена просто не требует комментариев.

Доставшийся нам экземпляр нес на себе 4-наносекундную память (кроме того, попадаются точно такие же платы с более дешевыми модулями 5 нс от Samsung, работающие на тех же частотах). При разгоне незамысловатый вентилятор подсознательно хочется заменить чем-нибудь посолиднее для лучшего охлаждения чипа, но GeForce4 греется слабо, отлично чувствуя себя и с этим малюткой. Никакой нестабильности на штатных режимах отмечено не было, как не было и никаких проколов с качеством.

Но все же, все же... Приобретение техники от малоизвестных сборщиков — в известной степени лотерея, никто не возьмется гарантировать, что вам достанется столь же удачная плата. Дефекты возможны разнообразные, самые распространенные — нестабильное (дрожащее) изображение (несмотря на высокую частоту кадров!), "замыливание" текста и т.п. Словом, если вы в хороших отношениях с каким-либо магазином, а значит — сможете при случае вернуть неудачную карту, попробовать Palit есть прямой резон.



Palit Daytona GeForce4 MX440.

SUMA PLATINUM GEFORCE4 MX440

Цена	$122
Чипсет	GeForce4 MX440 (270 МГц)
Тип памяти	4-нс DDR DRAM (400 МГц)
Объем памяти	64 Мбайт
Режимы AGP-шины	2x/4x, fast writes
Дополнительные возможности	nView, TV-Out
Версия драйверов	Detonator 28.32 (XP и Win9x)



ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

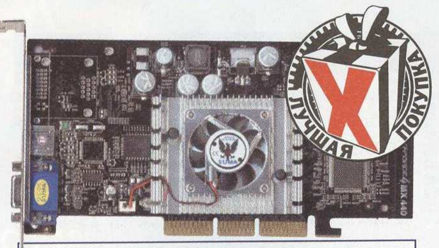
4,5

Эта плата тестировалась не только ради сравнения с остальными, но и для изучения работы собственно графического чипсета MX440 в разных разрешениях и режимах, на "родных" частотах и в разгоне (см. таблицу).

Комплектуется плата скромно: в коробке лежали инструкция на всю серию GeForce4-карт, отдельное описание локальной модели, а также, конечно, диск, к драйверам на котором пришлось продираться сквозь корейские иероглифы в фирменных закладках настройки nView и 3D-свойствах, хотя установка свежескачанного Detonator'а — процедура неизбежная в любом случае.

В DirectX плата уступила только суперкарте от Gainward, а в OpenGL пропустила остальных лишь в Return to Castle Wolfenstein.

Экспертизу — "а каков он, MX440, сам по себе?" — я начал с прохождения самых прожорливых игр последнего полугодия — Giants, AquaNox и DroneZ. Как известно, эти звери способны накинуть упряжь на любой ускоритель, все дело в сочетании настроек, — поэтому я не стал выставлять все на максимум и высчитывать среднее значение fps. (Как раз средняя величина может оказаться вполне приличной, несмотря на то что играть в ином режиме будет невозможно. Это тот случай, когда критически влияют подтормаживания в моменты резкого роста сложности графики — а возрастает она аккурат во время особо жаркой битвы, когда ускорителю тоже приходится трудно, а нам, как назло, важна скорость реакции.) И, надо сказать, для достижения приемлемой скорости нигде не пришлось урезать качество больше того, что по-

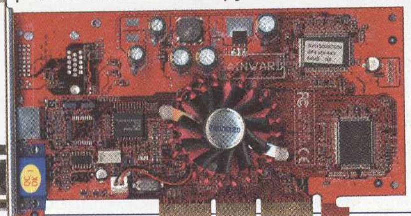


SUMA Platinum GeForce4 MX440.

требовалось бы, играй я на каком-нибудь GeForce3 Ti200. Разрешение, меньшее 800x600, выставлять тоже было без надобности. А коли так — есть большая вероятность, что играть в менее зацикленные на технологиях игры можно будет с сохранением в настройках приятного глазу качества картинки, как минимум, год-полтора.

Ну а как продлить этот срок, вы знаете и без нас — разгоном. Процессор разгонялся даже еще неохотнее, чем в 420-й модели, причем, похоже, предел (300-310 МГц) диктуется какими-то технологическими причинами, а не перегревом (не исключено, что аппаратное ограничение введено в схемотехнику плат, чтобы они не конкурировали с 460MX). Радиатор остается теплым даже во время самых каторжных тестов. Показательно, что на том же самом 440MX уже выпущены карты с пассивным охлаждением без вентилятора, хотя я не рискнул бы советовать такую модель тем, кто планирует использовать ее только по прямому (игровому) назначению.

Гораздо веселее обстоит дело с DDR-памятью. На большинстве плат (и SUMA в их числе) память установлена с запасом — 4-наносекундная, тогда как для частоты 400 МГц достаточно и 5 нс. Результат: без какого-либо дополнительного охлаждения память гналась до 460 МГц (230 МГц — опорная частота). RivaTuner версии 2.0 позволил менять опорную частоту с шагом в 10 МГц, но взять следующий рубеж — 480 МГц — уже не удалось (здесь нам, очевидно, просто не очень повезло с самой платой — есть сведения о 500-мегагерцовых достижениях аналогичных плат от SUMA). Между тем модули памяти ни на одной из плат не имеют даже радиаторов, а греются прилично — налицо хорошая возможность ручного "тюнинга".


Gainward PowerPack GeForce4 MX440 Golden Sample.

Отмечая эту плату как "Лучшую покупку", давайте не забудем и о поразительной четкости плоской графики в ее исполнении.

GAINWARD POWERPACK GEFORCE4 MX440 GOLDEN SAMPLE

Цена	$140
Чипсет	GeForce4 MX440 (290 МГц)
Тип памяти	4-нс DDR DRAM (400 МГц)
Объем памяти	64 Мбайт
Режимы AGP-шины	2x/4x, fast writes
Дополнительные возможности	nView, TV-Out
Версия драйверов	Detonator 28.23

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4

Титул "золотой сэмпл" (Golden Sample) в данном случае означает лишь увеличенную на 20 МГц частоту GPU. Память же у нашего экземпляра платы работала на обычных 400 МГц. В результате прирост скорости эта карта продемонстрировала очень неубедительный. Ну а ее цена, как видите, заметно выше, чем у конкурентов. Причем доплачивать за более скоростную память, на мой взгляд, куда логичнее, нежели за разогнанный процессор. Пусть он и прошел предварительный отбор, и, возможно, тщательнее протестирован, но самостоятельно разогнать до 290 удается даже самые неудачные образцы GeForce4 (ограничение же в 310 МГц не снято и у Gainward). Остается цена "имени", но так уж получилось, что марка Gainward у нас известна (и котируется) гораздо меньше, чем, например, ASUS. Вот и думайте...

Комплектация у Gainward PowerPack GeForce4 MX440 Golden Sample тоже стандартна — руководство, два диска (с драйверами и WinDVD-плейером) и переходники для TV-Out.

Забавно, но вентилятор у этой платы, несмотря на разогнанный GPU, оказался самым компактным в нашем тесте. Кстати, отличия между всеми платами (что хорошо видно на фотографиях) состоят почти исключительно в дизайне систем охлаждения да перетасовке отдельных пассивных элементов. За серьезное изменение эталонной конструкции платы, предписанной nvidia, пока никто не взялся (смысл в редизайне обычно есть — грамотно проведенный, он может поднять производительность). Также в левой части плат заметны вакантные места: не напаянными до будущих "ревизий" остаются DVI-разъем (выход на цифровые мониторы), VIVO-чип (добавляющий видеовход к функции ТВ-выхода) и аппаратный мониторинг температуры и напряжений.

LEADTEK WINFAST A170 DDR

Цена	$125
Чипсет	GeForce4 MX440 (270 МГц)
Тип памяти	4-нс DDR DRAM (400 МГц)
Объем памяти	64 Мбайт
Режимы AGP-шины	2x/4x, fast writes
Дополнительные возможности	nView, TV-Out
Версия драйверов	Detonator 28.23

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

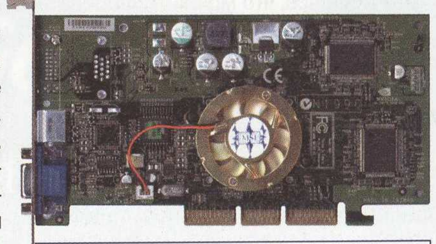
4,4



Leadtek WinFast A170 DDR.

Кстати, все вышеупомянутые возможности, за исключением DVI, есть у одной из версий плат WinFast A170 от Leadtek. К сожалению, прибавку к цене за них требуют немалую, а видеовход никак пока не используется в играх, поэтому наша Leadtek подобных "излишеств" была лишена. В комплектации все тот же стандартный набор плюс фирменный WinFast DVD-проигрыватель и программа цветокалибровки Colorific (вещь очень полезная, если только нечто похожее не досталось вам вместе с монитором). В бонусе две игры — DroneZ и Gunlok.

Карта показала отличную производительность, с качеством проблем тоже не было. Примечательно, что разброс цен на эту карту был особенно большим (мы, как обычно, указываем минимальные цены в Москве). Дескать, брэнд, потому и дороже. Но если не принимать во внимание самый большой и увесистый радиатор, ничего сверхъестественного в этой плате нет. Поэтому "правильная цена" на нее должна быть не более чем на пару долларов выше среднего уров-


MSI G4MX440.

3DMark 2001 SE	SUMA GeForce4 MX420	Palit Daytona GeForce4 MX440	Gainward PowerPack GeForce4 MX440	Leadtek WinFast A170 DDR	MSI G4MX440	SUMA GeForce4 MX440	SUMA GeForce4 MX440 (разгон – 301/459 МГц)	SUMA GeForce4 MX440(Windows 98 SE)	SUMA GeForce4 MX440 (антиализинг QuinCunx)	SUMA GeForce4 MX440(800x600)	SUMA GeForce4 MX440(1280x1024)
Game1	64,5	82,6	82,7	83,0	82,0	83,0	87,0	82,6	56,8	88,8	67,0
Game2	58,2	77,5	79,5	77,1	76,5	77,4	83,6	76,3	50,9	90,5	59,1
Game3	61,5	74,5	75,0	74,4	73,6	74,4	77,7	72,7	49,4	80,0	59,7
Game4	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Fill Rate Single/ Multi-	252,7	418,0	418,0	415,3	398,3	415,3	474,3	389,4	194,9	419,9	400,0
Texturing (Mtexels/s)	472,7	529,6	569,7	529,6	524,2	530,1	592,4	530,3	261,1	530,3	527,0
High Polygon Count (1/8	19,9	23,6	24,6	20,8	23,3	23,4	25,8	23,5	20,5	21,7	21,6
источников света) (Mtriangles/s)	5,7	6,4	6,8	6,4	6,4	6,4	7,1	6,4	6,1	6,4	6,2
DOT3 Bump Mapping	32,4	63,7	64,3	63,3	60,8	63,6	71,8	60,6	35,5	93,6	40,7
Vertex Shaders	32,8	37,8	37,8	39,9	37,8	38,6	38,7	40,5	33,7	38,0	35,6

ня. И вот на таких условиях ее можно смело покупать — не прогадаете.

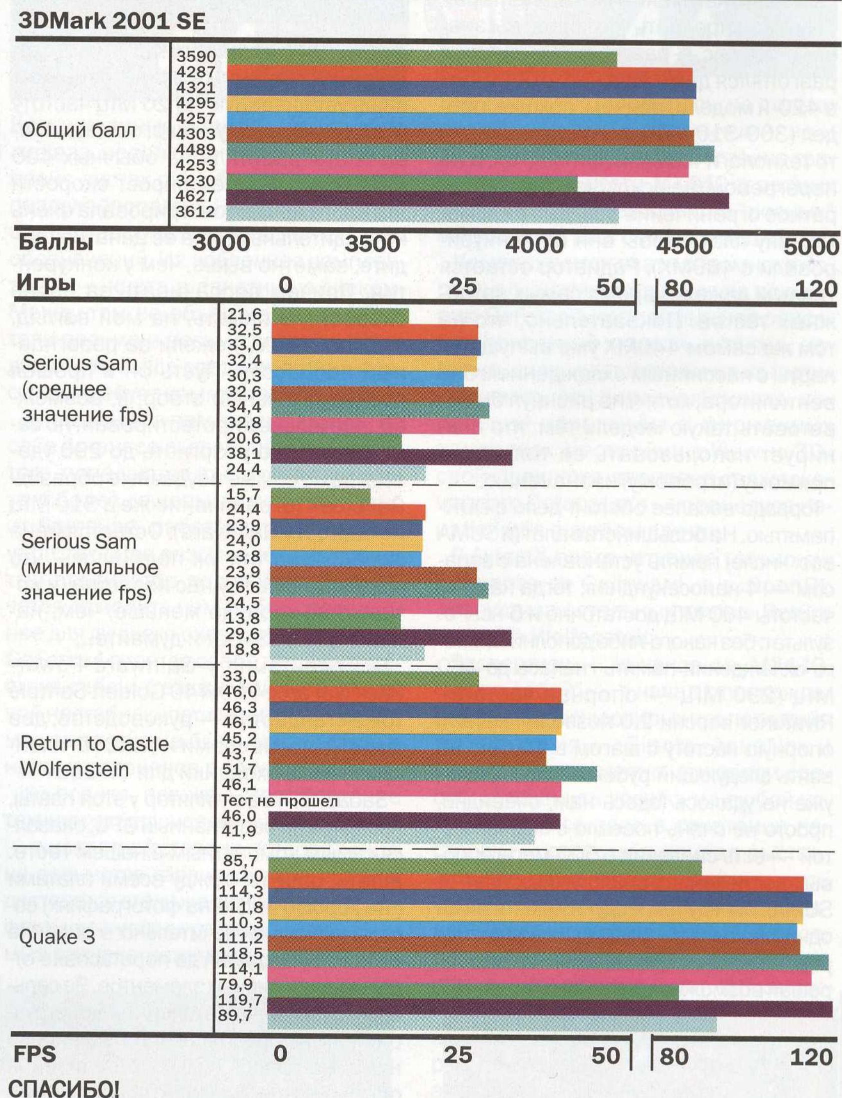
MSI G4MX440	
Цена	$120
Чипсет	GeForce4 MX440 (270 МГц)
Тип памяти	5-нс DDR DRAM (400 МГц)
Объем памяти	64 Мбайт
Режимы AGP-шины	2x/4x, fast writes
Дополнительные возможности	nView, TV-Out
Версия драйверов	Detonator 28.23

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,3

Единственная карта теста с "официальной" для MX440-плат 5-наносекундной памятью, портящей перспективы разгона (без проблем были взяты только 440 МГц). MSI одной из первых выпустила платы на GeForce4 MX, в полном соответствии с эталоном от nvidia. А нет оптимизации — не будет и рекордной скорости: карта практически во всех тестах отстала от конкурентов.

Зато MSI, традиционно радующая пользователей софтверными изысками собственного производства, здесь и вовсе расстаралась, приложив целую стопку дисков в разноцветных слимбоксах. Особенно нас впечатлил аппаратный мониторинг 3D Turbo Experience, запускающийся в окошке Интернет-браузера и включающий в себя по меньшей мере все, что может потребоваться для контроля за состоянием платы. Есть также фирменная версия "оптимизатора" памяти, работоспособная даже в XP, ну и другие, не относящиеся непосредственно к видеокарте "софтинки". Неизменный DVD-плейер, диск с демоверсиями не самых свежих игр и три полноразмерные игры — AquaNox, Sacrifice и No One Lives Forever — дополняют впечатляющий ПО-список...



СПАСИБО!
Редакция Game.EXE выражает искреннюю благодарность компаниям, предоставившим видеокарты для тестирования:
Flash Computers (095) 799-5413, www.flashcom.ru
"Атлантик Компьютерс" (095) 240-2097, www.atlantic.ru
Dragon www.suma.ru
Alliance Group www.alliancegroup.ru


COMTEK

ВЫСШАЯ ЛИГА

Алексей КАРДО


Logitech MOMO Force.

Скажите, предполагали ли вы, что краснознаменная Act Labs, мама лучшего компьютерно-игрового руля за всю историю этих контроллеров (теперь это уже можно сказать со всей определенностью), позволит кому-либо опередить себя в своей столь триумфально завоеванной нише? А вот и зря. Потому что чемпионами не рождаются, ими становятся.

И если вчера Force RS позволял себе посмеиваться, глядя на жалкие попытки рулей-любителей Thrustmaster и MS SideWinder хоть в чем-то быть похожим на единственного участника высшей "рулевой" лиги, то сегодня ему впору либо задуматься о новом серьезном технологическом скачке, либо попросту отойти в сторону. Почему? Потому что

LOGITECH НАСТУПАЕТ

Причем едва ли не на пятки... Так уж получилось, что известнейшая фирма, выпускающая уйму "топовых" клавиатур, геймпадов и джойстиков, до сих пор не имела ни одного руля, претендующего на лидерство в своем классе. Скажем, старенькая модель Formula Force GP, несмотря на неплохую эргономику и умеренную цену, сильно проигрывала в дизайне и мощности более современным конкурентам.

По всей видимости, настало время, когда видный производитель игровых контроллеров перестал удовлетворяться вторыми ролями. И первым шагом к завоеванию рулевого Олимпа стал выбор партнера в создании нового "гоночного" комплекта — это небезызвестная компания MOMO, вот уже 40 лет специализирующаяся на производстве и дизайне автомобильных рулей (которые, между прочим, можно увидеть даже в болидах г-на М.Шумахера). Серьезный звоночек.


Педали из комплекта Logitech MOMO Force.

LOGITECH MOMO FORCE	
Цена	6250 руб. ($200)
Подключение	USB
Кнопки	6 на руле + 2 подрулевых шифтера
Педали	Две, независимые
Технический уровень	4
Эргономика	4,5
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	4,2



Между тем, несмотря на действительно громкое название, при первом взгляде комплект немного разочаровывает: ярко-красная "база" и педали, равно как и россыпь разноцветных, каких-то полудетских, игрушечных, кнопочек, выглядят довольно легкомысленно. Однако сам руль, обшитый черной кожей, очень удобен, да и сделанные из алюминия педали сами собой настраивают на серьезный лад. И все же — почему же он такой яркий?!.

Вы не найдете здесь встроенного рычага КПП (как, кстати, и на Act Labs Force RS): его заменяют "формульные" шифтеры, находящиеся позади руля. И — первый настоящий сюрприз — они на голову выше всего того, что мы видели ранее. Большие алюминиевые (!) "лопушки" Logitech MOMO сами просятся в руки, при этом ложные срабатывания совершенно исключены. На этом фоне вспоминать о "крылышках", скажем, Thrustmaster Ferrari RS, часто отваливающихся уже после месяца хардкорной игры, даже не хочется.

Баранка с желтым логотипом MOMO вертится в каждую сторону примерно на 130 градусов, издавая почти автомобильное урчание (как в рабочем, так и в выключенном состоянии!). Держать ее в руках — одно удовольствие. Одна беда: нужно тянуться до нижних кнопок.

А вот педали разочаровали. Да, они имеют достаточный ход и неплохо подобранные усилия, гарантирующие хорошую информативность, но... динамика их все же излишне мягка, как будто разработчики забыли, что делают комплект не для грудных детей и томных красавиц, а для хардкорных автосимуляторщиков. Зато на высоте эргономика: промежутки между алюминиевыми вставками покрыты резиной, предотвращающей соскальзывание, а провода от руля и адаптера, дабы не путаться на столе, подключаются в платформу на полу. Грамотное инженерное решение. Уверен, подражатели не заставят себя ждать.

Включенный Logitech MOMO Force демонстрирует неплохое возвращающее усилие, не забывая при этом довольно сильно гудеть. Залезаем в панель настроек (драйверы Logitech традиционно превосходят конкурентов по своим возможностям и удобству применения), привычно выдвигаем ползунки "силовых" эффектов в крайнее правое положение... и понимаем, что, несмотря на гул, шум и треск, "издаваемый" рулем, демонстрируемые им эффекты обратной связи можно оценить разве что как "хорошие". Но этого откровенно мало: подобный же уровень обеспе-

чивает куда более дешевый (и, кстати, до сих пор непревзойденный по эргономике) Thrustmaster FFB Racing Wheel. Чего уж говорить о Force RS...

Поведение руля в играх заметно отличается от разработок тех же Act Labs и Thrustmaster. Выезды на неровные участки, прыжки и подскоки вызывают умеренные подергивания из стороны в сторону, и лишь серьезные столкновения заставляют баранку более-менее внятно "вырываться из рук". Вообще говоря, такое поведение можно было бы назвать даже более правильным, чем у рулей-конкурентов, если бы это улучшало ощущения от игры. В действительности же большая часть заездов не оставляет ярких впечатлений, особенно у опытных игроков (не стремящихся "потрогать" каждый столб). Уже не раз помянутый Thrustmaster FFB RS "играется" интереснее.

Что мы имеем в итоге? Вне всяких сомнений, Logitech MOMO Force — один из лучших компьютерных рулей. Особенно для виртуальных гонок на болидах "Формулы-1" (спасибо отличным шифтерам). Однако цена его, на наш взгляд, все же серьезно завышена.

ACT LABS НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

Act Labs в очередной раз подняла планку. Первую сенсацию в гоночных играх, напомним, сотворил RS Shifter, положивший конец примитивным качающимся рычажкам переключения передач. Вся механика шифтера Act Labs имеет металлическую основу, на стальной рычаг можно поставить настоящую автомобильную рукоятку (впрочем, серийная тоже весьма удобна), специальные накладки позволяют имитировать хоть 4-, хоть 7-ступенчатую КПП. Наконец, едва ли не все игры, не знакомые "с рождения" с RS Shifter, можно подружить с ним, просто запуская вместе с Windows утилиту ALShift. Список игр, поддерживающих шифтер Act Labs, уже разросся почти до 60 позиций. Чего же, спрашивается, тут улучшать?

ACT LABS GPL SHIFTER/RS SHIFTER

Цена	2200 руб. ($70)(RS) 2400 руб. ($80) (GPL)
Подключение	Act Labs Force RS (RS) USB (GPL)

А улучшать можно и должно СОВМЕСТИМОСТЬ. Нет, не с играми (здесь, несмотря на иногда возникающие проблемы, уже почти все наладилось), а... с рулями. Новый Act Labs GPL Shifter можно подключать не только к Force RS, но и к обычному USB-порту! А значит — играть с "настоящей" КПП отныне можно не только с рулями от Act Labs, но и любыми другими. Впечатляет? Вот и нас тоже.



Act Labs GPL Shifter/RS Shifter.

Внешне GPL-шифтер ничем не отличается от своего предшественника, однако через переходник его можно подключить напрямую к компьютеру. Четкость срабатывания, звучное клацание при переключении передач — все как "у взрослых". К сожалению, накладки-заглушки для КПП с GPL не поставляются, а отдельно Act labs предлагает их аж по $6 за штуку. Зато в комплекте идет настоящая чугунная струбцина для крепления рычага к столу (видимо, на случай, если не хватит усилий обычных креплений).

ACT LABS CLUTCH PEDAL SYSTEM

Цена	2800 руб. ($90)
Подключение	USB или Act Labs Force RS
Педали	Три (3 оси при подключении через USB, 2 – при подключении к Force RS)

Технический уровень	5
Эргономика	5
Поддержка игр	2,5 (аналоговый режим) 4 (дискретный режим)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4,5

НАШ ВЫБОР

Впрочем, к шифтерам мы так или иначе привыкли. Но вот это...

Последний хит Act Labs — Clutch Pedal System. Огромная платформа. Жутковатый по компьютерным меркам вес. Разборная конструкция. Шипы для увеличения устойчивости. ТРИ педали. Тугое длинноходное сцепление. Очень тугой длинноходный тормоз. Алюминиевые педали. Короче, авто, настоящее авто.

Поддержка игр? В совершенно реалистичном аналоговом режиме педаль сцепления пока поддерживают только Screamer 4x4, World Sports Cars, Grand Prix Legends, NASCAR 4, NASCAR Heat и Viper Racing. Ожидается патч под NFS: Motor City и Rally Trophy (ура!).

(Боже, как же реалистично в Screamer 4x4 глохнет двигатель!..)

Остальные игры поддерживаются в "цифровом" режиме с помощью второй версии утилиты ALShift. В их число входят почти все автогонки, в которых есть возможность включения нейтрали, а это и Porsche Unleashed, и Colin MacRae Rally 2, и Rally Trophy... При выжиме сцепления автоматически срабатывает нейтраль, после чего включается нужная передача.

Это, конечно, серьезное упрощение, но, за исключением троганий, в процессе игры такая система не сильно отличается от "полноценного", аналогового, режима. А уж какие ощущения испытываешь, пройдя за час всего несколько этапов MacRae 2! Руль так и рвется из рук на каждом трамплине, пять жалких минут гонки могут легко заставить вас до полсотни раз коснуться рычага КПП, ноги устают топтать педали... В таких условиях даже примитивный NFS: High Stakes начинает казаться хардкорным автосимулятором. Кстати, подобная система — из Force RS, GPL Shifter'а и трехпедального блока — в играх вроде Driver's Education или Midtown Madness 2 превращается в превосходный тренажер для обучающихся вождению.

У вас еще нет водительских прав? Чего же вы сидите!

СПАСИБО!

Вся продукция Act Labs была предоставлена фирмой **"Сонар-Сервис"**. Тел.: (095) 231-4924, 737-4833. Веб-сайты: www.act-labs.ru, www.sonarpc.ru.

Руль Logitech MOMO Force был предоставлен Интернет-магазином **PC Home**. Тел.: (095) 917-1117. Веб-сайт: www.pchome.ru.

Act Labs Clutch Pedal System.



LELE, ИЛИ В ОЖИДАНИИ ATI

Дмитрий ЛАПТЕВ

Предыдущий раунд борьбы между ATI и nvidia за место под солнцем (если помните — #12 за прошлый год, стр. 123) закончился боевой ничьей в "бюджетном" классе и победой ATI с минимальным преимуществом в высшей графической лиге. На этот раз nvidia с GeForce4 выступила очень убедительно, ATI же ничего серьезного пока не выпустила. Тем не менее поводов вспомнить "первую канадскую" видеокарточную компанию накопилось достаточно.

Собственно, поводов два: во-первых, настало время разобраться, что есть хорошего в современном модельном ряду ATI, а во-вторых, хочется наконец понять, достойны ли нашего с вами внимания карты, собранные на чипах ATI "третьими" фирмами, или же все-таки лучше стремиться к "чистокровным" видеоплатам.

ATI всегда старалась заполнить длинные паузы между выпусками своих графических процессоров изобретением многочисленных модификаций на базе имеющихся GPU. Вследствие чего на названия карт то и дело навешиваются разнообразные ярлычки: Pro, VE, LE, LELE (sic!) и т.п. Выяснить же, чем реально эти "LELE-продукты" отличаются друг от друга и от конкурентов без установки в компьютер, — нетривиальная задача. И ладно бы разница была только в частотах памяти и процессора. Нет, такой мелочью ATI не ограничивается.

Нашумевший перформанс со счастливым финалом — появление прошлым летом дешевых Radeon LE с выключенным HyperZ (фирменная технология работы с Z-буфером). На практике это "недоразумение" исправлялось простым изменением параметра в реестре, HyperZ снова работал, карта несказанно радовала оверклокеров — частоты поднимались до уровня обычного Radeon и выше. И сравниться с такой сверхплатой по соотношению "цена/производительность" на тот момент (весна 2001-го) ничто не могло в принципе. А вот и соль шутки: примерно тогда же — и не многим дешевле LE — начали продаваться карты Radeon VE, аппаратно урезанные до уровня nvidia TNT2!

GPU КАК ОНИ ЕСТЬ

Линейка ATI базируется на четырех GPU: RV100 (Radeon VE и Radeon 7000), R100 (просто Radeon, LE и 7200), RV200 (Radeon 7500), R200 (Radeon 8500).

R100 — родоначальник семейства, встречаются карты со SDRAM- и DDR-памятью (32/64 Мбайт). Сказать, что теперь эти платы годны только для коллекционеров ретро-железа, все еще нельзя, но и на тесты их приглашать уже как-то не хочется. Их прямые аналоги в линейке nvidia — карты GeForce2 MX200-MX400.

RV100 — облегченная версия R100 (на что указывает буква "V", означающая "Value Edition"). Карта появилась гораздо позже прототипа, отличия принципиальные: число конвейеров закраски сокращено до единственного, аппаратно исключен T&L-блок, а в качестве компенсации добавлен второй интегрированный RAMDAC и поддержка DVI и TV-Out. Понятно, что загружать все эти мониторы-телевизоры можно будет только под что-то сугубо офисное. Ну а вспомнить здесь об этом неигровом решении заставил следующий факт: карты под маркой Radeon 7000 по ценам очень близки к простому Radeon (7200); коробочные же версии, укомплектованные разносяческими видеовходами и выходами, приближаются даже к Radeon 7500 от партнеров ATI (разница в скоростях — просто без комментариев — см. результаты тестов).

RV200 — все тот же R100, разогнанный до больших частот посредством перехода с технологии 0,18 на 0,15 мкм, осчастливленный вторым RAMDAC'ом и прогрессивным контроллером памяти. Не правда ли, рецепт очень похож на тот, по которому "готовится" GeForce4 MX? И соперничать ему приходится как раз с ослабленной "четверкой", поскольку ничего нового в "бюджетном" классе у ATI пока не предвидится. Разница лишь в том, что RV200 появился полгода назад, тогда как GeForce4 — совсем недавно, и будет странно, если инженеры nvidia за это время не смогли придумать ничего такого, что вывело бы их чип в лидеры.

R200 — самый мощный процессор в линейке ATI и самый, даже по сравнению с GeForce4 Ti, функционально богатый. В ближайшее время он может еще подразогнаться и стать RV250 (изменения опять-таки минимальные и, скорее всего, связанные с переходом на технологию 0,13 мкм). Настоящего убийцу всея GeForce'ов обещают только к осени (R300)...

...когда мы о нем и поговорим, а пока давайте разберемся, как обстоят дела с клонированием теперешних моделей.

КОЕ-ЧТО О КЛОНАХ

Стикер "Powered by ATI" на вентиляторе (см. фото Radeon 7500) соответствует картам, собранным на чипах ATI ее партнерами (ну, или просто фирмами, перекупившими партию-другую чипов). Оригинальные же маркируются красным клеймом "Build by ATI". За неимением таких признаков оригинал можно отличить по разного рода ссылкам на авторские права, нанесенным белой краской на самой плате (типа "© 2001 ATI Technologies Inc"), логотипам ATI и Radeon Graphics.

Отдельная категория — карты, сделанные в полном соответствии с ре-



ATI Radeon 7500.

комендациями ATI (идентичная разводка платы, набор пассивных элементов и т.п.) "где-то в Китае" для стран третьего мира. Часто они комплектуются даже фирменным диском с драйверами ATI, по традиции реплицированным где-нибудь в Ирландии "только для поставок с оригинальными ATI-продуктами". Никакого нарушения авторских прав здесь нет — у ATI просто не хватает собственных производственных мощностей. В прайс-листах (в том числе оптовых дилерских) такие карты часто проходят как "original", и на нашем рынке они почти вытеснили "чистокровные" ATI-платы. Все бы ничего, но частоты процессора и памяти у них, как правило, ниже, да и с качеством изображения проколы случаются. В нашем тесте карты такого происхождения отмечены как "original China".

Фирмы, выпускающие карты на ATI-чипах под собственной маркой (преимущественно малоизвестные, но есть и брэнды, например, Gigabyte и Hercules), в отличие от бойцов невидимого видеокарточного фронта, не стесняются перекраивать платы по собственному разумению. Поэтому-то и появляются платы, вовсе отсутствующие в линейке ATI: к примеру, низкопрофильные для плоских корпусов, полноразмерные с выходами на три (!) монитора, с памятью 128 Мбайт SDRAM (!!) в сочетании с какой-нибудь из младших (!!!) моделей Radeon. Без сомнения, эти уродцы — результат ударной "пайки" безымянных умельцев. И они все же являются исключением.

Платы же с более или менее соответствующими ATI-оригиналу характеристиками под марками manli, SuperGrace, PowerColor и т.п. могут представлять реальный интерес для тех, кто в принципе не боится дешевых карт и связанных с ними потенциальных проблем. Ну а фирменные изделия (в частности, от Gigabyte), похоже, становятся в наших краях самым логичным выбором для желающих купить-таки карту на Radeon XXXX с гарантированным качеством.

Впрочем, не будем забегать вперед — перейдем к тестам.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Конфигурация тестового компьютера полностью совпала с той, что использовалась при тестировании карт GeForce4 MX (ABIT KT7A на чипсете KT133A, Athlon-1000, SDRAM PC133 (256 Мбайт), Seagate Barracuda ATAIV (40 Гбайт), SB Audigy). Теми же остались и набор тестов & настойки качества (1024x768 с 32-битным цветом и включенным сжатием текстур). Поскольку все Radeon'ы поддерживают Environment Bump Mapping, добавлены результаты соответствующего теста из 3DMark2001. В "жизни" этот метод текстурирования полезен для создания отражений в зеркальных поверхностях, вида сквозь воду и прочие прозрачные, но искажающие свет объекты. Однако по мере развития процедурных текстур и шейдеров актуальность этих частных эффектов снижается. К тому же, из-за того, что Environment Bump Mapping кроме Radeon поддерживают только GeForce3 (4 Ti) и Matrox G550, в массовых играх "текстуры окружения" — редкость.

Антиалиазинг (FSAA) и анизотропную фильтрацию мы не включали, чтобы добиться единообразия результатов с тестом GeForce, хотя подход ATI к этим вопросам сильно отличается от позиции nvidia. Антиалиазинг в исполнении Radeon вызывает еще большее, чем в случае с GeForce, торможение и вовсе теряет смысл. Используется старый метод суперсэмплинга (фактически картинка рассчитывается с удвоенным разрешением, а затем соседние точки усредняются).

Зато включение анизотропной фильтрации последние модели ATI (Radeon 7500 и 8500) выдерживают отлично, и вы можете смело закреплять в настройках ее максимальный уровень (влияние на скорость будет чисто символическим). И хотя ускорение достигается за счет не совсем "честной" реализации (анизотропную фильтрацию невозможно включить одновременно с трилинейной, отчего становятся видны стыки текстур, а также не все поверхности обрабатываются в равной степени хорошо), скорость — особенно в "бюджетных" картах — пока еще берет вверх над качеством, поэтому ту же честную (но медленную) анизотропию у GeForce в современных играх приходится держать выключенной.

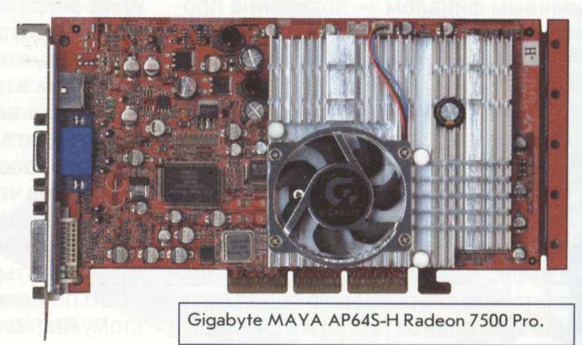
ATI RADEON 7500 (ORIGINAL CHINA)	
Цена	$92/117
Чипсет	ATI Radeon 7500 (250 МГц)
Тип памяти	5,5-нс DDR DRAM (360 МГц)
Объем памяти	64 Мбайт
Режимы AGP-шины	2x/4x
Дополнительные возможности	HydraVision, DVI-Out, TV-Out
Версия драйверов	ATI Driver Pack 6052 (Win'XP)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4

В ценовой строчке приведена минимальная цена платы с этим процессором от независимых сборщиков, а через дробь — цена карты, призванной, по мнению ATI, заменить собою на нашем рынке оригинальную продукцию. Настоящий "Build by ATI" можно найти только "вручную", ибо товар этот штучный.

Между тем данный образец исполнен очень прилично: точно копирует оригинальный дизайн, напаян полный комплект видеовыходов, даже вентилятор использован тот же, что и у самой ATI. Но уж очень бросаются в глаза сниженные частоты (аутентичная карта имела 290 МГц на чипе и 460 МГц памяти!), отчего результаты тестов более чем скромные. В линейке GeForce4 такому Radeon'у можно успешно соревноваться разве что с MX420. Разгон восстановил статус-кво лишь частично. GPU бодрячком разбежался до 300 МГц, но превратить 5,5 нс памяти в 4 нс, сто-



Gigabyte MAYA AP64S-H Radeon 7500 Pro.

явшую на оригинальной плате, не представлялось возможным — посему лишь 400 МГц. Вдобавок сопровождаемые "песочком" в кульминационные моменты тестов.

Зато к качеству плоской и 3D-графики на штатных частотах никаких претензий не было. Более того, сие качество можно смело назвать объективно лучшим среди всех карт этого теста и блестящим по абсолютной шкале.

В заключение замечу, что комплектация всех "оригинальных китайских" видеокарт была одинаковой — пакетик и диск с драйверами.

GIGABYTE MAYA AP64S-H RADEON 7500 PRO

Цена	$74
Чипсет	ATI Radeon 7500 LE (256 МГц)
Тип памяти	5-нс SDRAM (174 МГц)
Объем памяти	64 Мбайт
Режимы AGP-шины	2x/4x
Дополнительные возможности	HydraVision, DVI-Out, TV-Out, аппаратный мониторинг
Версия драйверов	ATI Driver Pack 6052 (Win'XP)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,3

Казалось бы, эта карта не может идти ни в какое сравнение с предыдущей (она много дешевле за счет использования SDRAM-памяти). Однако отставание у нее вовсе не катастрофическое: свое дело делают фирменные технологии экономии пропускной способности памяти у Radeon 7500. Память можно разогнать до 200 МГц, больше — только при особо сильной вентиляции, иначе дают о себе знать артефакты в виде выпадающих полигонов и целых фрагментов изображения. Процессор покорил только 270 МГц. Хотя надо учесть, что для Radeon 7500 LE (в данном случае "LE" означает лишь сниженную частоту и поддержку SDRAM) такие частоты и планировались. Сама ATI, похоже, так и не выпустила SDRAM-версию собственной сборки, поэтому официальных частот не существует.

В комплект коробочной версии входят неизменный DVD-плейер и пяток игр (Serious Sam, Motocross Mania, Rune, FAKK2, 4x4 Evolution). Карта комплектуется мониторингом состояния, в ПО-комплекте для него нашлась достойная поддержка — богатая функциями утилита V-tune. Чего стоит одна только возможность регулировать частоту вращения вентилятора! Вне 3D-игр современные GPU практически не греются, следовательно, перемешивать воздух на максимальных оборотах нет никакого смысла.

Качество изображения. Обнаружился единственный дефект: в разрешении 1152x864 (и только в нем) при частоте 100 Гц изображение периодически "вздрагивало". Примерно также оно дрожит на дешевых мониторах и картах на частоте 85 Гц — то есть практически незаметно (и правда — привыкнуть можно), но ничего приятного в этом факте нет. Для контроля была взята еще одна (точно такая же) карта, но и в ней на том же злополучном разрешении обнаружился аналогичный глюк. Для чистоты эксперимента, вероятно, стоило бы сменить монитор, но под рукой ничего поддерживающего такие режимы не было. Поэтому просто называю его, ассистировавшего во всех тестах, — 19-дюймовый Hitachi CM772.

Резюме: отличная для своей цены карта, которую можно порекомендовать всем, кто собрался купить недорогую, но полноценно работоспособную в современных играх видеоплату. С учетом упомянутой "дрожи" не рекомендуем эту карту тем, кто постоянно пользуется разрешениями, превышающими 1024x768, с высокими частотами развертки.

ATI RADEON 7000 (ORIGINAL CHINA)

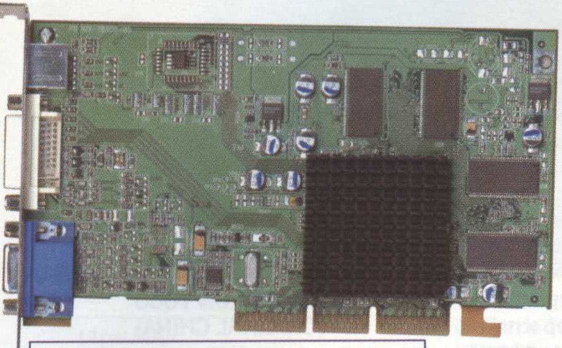
Цена	$57/64
Чипсет	ATI Radeon 7000 (183 МГц)
Тип памяти	5,5-нс DDR DRAM (366 МГц)
Объем памяти	32 Мбайт
Режимы AGP-шины	2x/4x
Дополнительные возможности	HydraVision, DVI-Out, TV-Out
Версия драйверов	ATI Driver Pack 6052 (Win'XP)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

2

А вот и упомянутый RV100, он же красноречивый пример того, "как жить нельзя". Сам по себе Radeon 7000, конечно, не так страшен, каким его малюют. И играть худо-бедно можно — выставив настройки качества на максимально возможный минимум (освещение light map'ами можно оставить). И качество плоской графики вполне себе сносное. Да и на полном комплекте видеовыходов братья-китайцы решили не экономить (в отличие, кстати, от "чистокровного" Radeon 7000 — тот, бедняга, даже TV-Out не имеет)...

Но, ей-богу, даже если вам нужна всего лишь "офисная карта с элементами 3D", за почти те же деньги можно купить простой Radeon. Не



ATI Radeon 7000.

исключено, что вам попадется "родная" версия (ATI до какого-то времени все карты делала сама), а значит не будет проблем ни с качеством плоской графики, ни с большинством игр (уровень примерно младших GeForce2).

ATI RADEON 8500 LE (ORIGINAL CHINA)

Цена	$175/190
Чипсет	ATI Radeon 8500 LE (250 МГц)
Тип памяти	4-нс DDR DRAM (500 МГц)
Объем памяти	64 Мбайт
Режимы AGP-шины	2x/4x
Дополнительные возможности	HydraVision, DVI-Out, TV-Out
Версия драйверов	ATI Driver Pack 6052 (Win'XP)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

3,5

И вновь постфикс "LE" ответствен за сниженные частоты GPU и памяти. Разумеется, синхронно снизилась и производительность. Разгоняться ни чип, ни память не хотели ни в какую. И хотя по "абсолютной величине" карта очень сильна и даже имеет запас на будущее, у нее неизбежно начнутся трудные дни, как только по схожим ценам валом повалят GeForce4 Ti4200. И хотя никто не собирается списывать со счетов самые продвинутые пиксельные шейдеры версии 1.4, нигде так пока больше и не реализованную технологию сглаживания N-Patches (фирменное название TrueForm) и прочие неоспоримые достоинства Radeon 8500, само по себе это никому не интересно. Все определится результатами тестов и ценовой политикой.

А пока вынужден отметить безобразное качество плоской графики (сомневаться, что этот дефект относится к данному конкретному экземпляру, не приходится, но только, помнится, у самой ATI таких "конкретных" экземпляров, да еще и среди самых "топовых" карт, что-то не встречалось). Проблема напоминает дефект памяти, ответственной за буфер кадра (возможно, так оно и есть): на экране периодически появляются лишние точки, замусоривающие текст при скроллинге; нечто похожее можно было встретить на старых видеокартах, поставленных на PCI-шину с нестандартной частотой. В 3D ничего лишнего заметно не было, перегретой карта также не выглядела. Кстати, эта плата (единственная из Radeon'ов) комплектовалась самой современной памятью — в BGA-упаковке, аналогичной той, что применяется для карт GeForce4 MX440 (возможно, упомянутые выше проблемы связаны с разводкой платы под новый стандарт?).

Вывод все тот же: покупая карту неизвестного происхождения, уделите особое внимание возможности возврата без объяснения причин (ваши веские причины могут показаться продавцу неубедительными, а наглядно воспроизвести дефект в магазине не всегда удается).

Кстати, существует (правда, мне не встречалась) еще одна модификация Radeon 8500 с совсем уж слабенькими частотами — 230/460 МГц, называется она LELE. Не шучу!

GIGABYTE MAYA AP64D-H RADEON 8500

Цена	$257
Чипсет	ATI Radeon 8500 (275 МГц)
Тип памяти	3,5-нс DDR DRAM (550 МГц)
Объем памяти	64 Мбайт
Режимы AGP-шины	2x/4x
Дополнительные возможности	HydraVision, DVI-Out, TV-Out, аппаратный мониторинг
Версия драйверов	ATI Driver Pack 6052 (Win'XP)

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,3

А вот и high-end! Раз уж сама ATI не озаботилась обеспечением всех желающих



ATI Radeon 8500 LE.



Утилита мониторинга состояния платы V-Tune.

полноценной версией Radeon 8500, это сделала Gigabyte. Только вот цена не для всех, и скорость по сравнению с LE не сказать, чтобы взлетела. Разве что шейдеры заметно шустрее радуют душу и глаз картинами родной природы. А раз уж решили, что за ними (шейдерами) будущее, следовательно, прослужит такая карта максимально долго. По крайней мере на это можно надеяться.

На этот раз качество изображения было на уровне, причем высшем. Разгон по процессору и памяти удался синхронный (что вдвойне хорошо — 290 МГц у чипа и 290x2=580 МГц у памяти). Ну а аппаратный мониторинг (с управляемым вентилятором), V-tune и комплект поставки у MAYA те же, что и у модели на Radeon 7500.

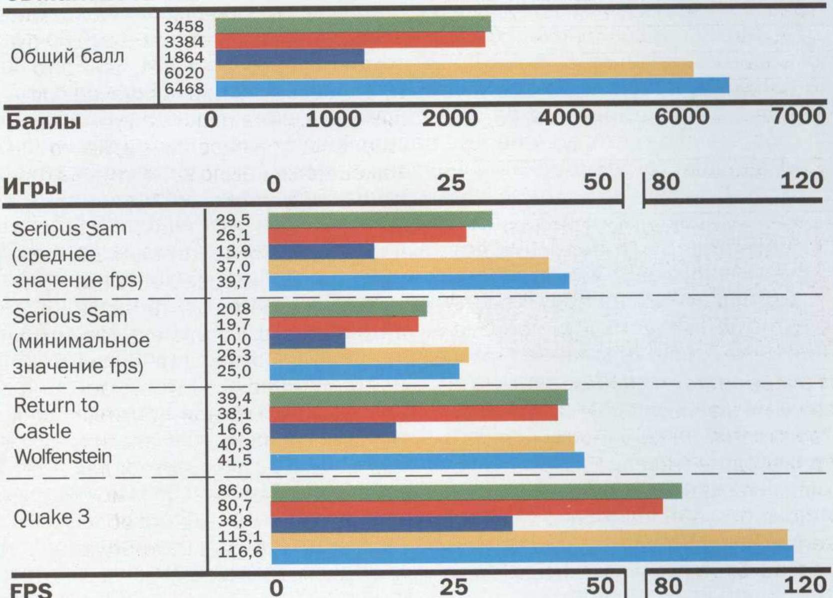
Словом, отличная карта. Если уж решили тратиться именно на Radeon 8500, не считаясь ни с чем, она вас не разочарует. Почему нет "Нашего выбора"? А потому что есть резон подождать массового теста линейки GeForce4 Ti — судя по всему, абсолютный чемпион high-end-класса будет определяться именно там.

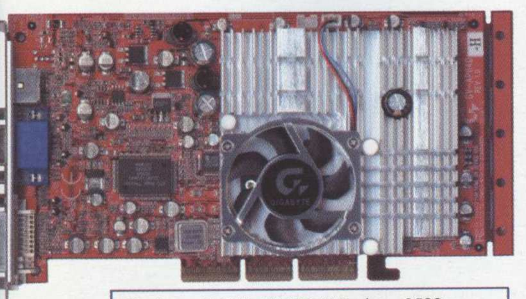
СПАСИБО!

Редакция журнала Game.EXE выражает искреннюю благодарность компаниям, предоставившим видеокарты для тестирования:

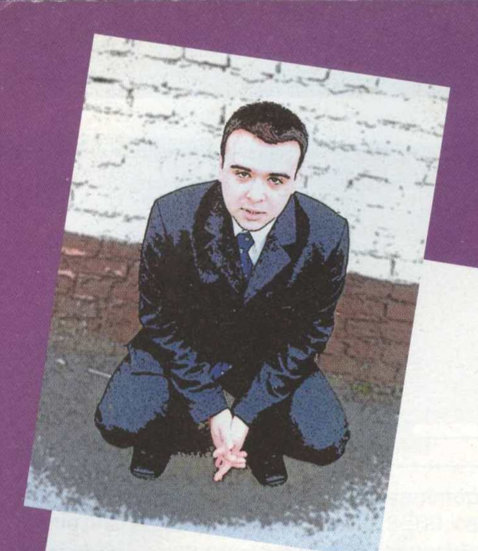
Flash Computers (095) 799-5413, www.flashcom.ru
Alliance Group www.alliancegroup.ru
"Атлантик Компьютерс" (095) 240-2097, www.atlantic.ru

3DMark 2001 SE	ATI Radeon 7500 (original China)	Gigabyte MAYA AP64S–H	ATI Radeon 7000 (original China)	ATI Radeon 8500 LE (original China)	Gigabyte MAYA AP64D–H
Game1	62,7	59,4	31,4	82,2	82,5
Game2	57,8	54,4	29,3	113,5	130,4
Game3	62,8	61,0	35,6	83,1	84,1
Game4	–	–	–	34,7	42,9
Fill Rate Single/ Multi–	264,3	244,3	115,6	649,0	816,0
Texturing (Mtexels/s)	727,3	665,1	318,8	1897,8	2050,7
High Polygon Count (1/8	14,8	14,6	3,2	26,2	29,3
источников света) (Mtriangles/s)	3,7	3,9	1,5	8,8	9,7
Environment	68,7	65,7	43,1	90,7	109,0
DOT3 Bump Mapping	38,0	33,2	18,5	64,5	87,6
Vertex Shaders	27,1	26,6	28,9	66,9	84,0
Pixel Shaders/Advanced	–	–	–	62,2	78,9
Pixel Shaders (1.4)				61,6	76,3





Gigabyte MAYA AP64D-H Radeon 8500.



ПЬЕР И КОНСТАНТИН



Попытка купить Maximo (PS2, Capcom) и Sonic Advance (GBA, Sega Sonic Team) в идеально приспособленном для этого месте, мегасторе FHM на Пикадилли, разбилась вдребезги о продавца с растаманскими дредами по пояс и специфическим ямайским голосом, как у Боба Марли. "Man, foggedaboutit. They're oughta stock". Как, в день релиза?! Да. Первая партия полностью ушла на выполнение предварительных заказов. Пришлось вернуться через несколько дней.

Maximo и Sonic Advance (SA) — игры во многом примечательные. Современные ремейки десятилетней давности приставочной классики не новость, библиотека игр на GBA состоит из них на добрые две трети, да и на PS2 периодически проскакивают "отрехмеренные" поделки — см., к примеру, бесконечный Street Fighter с многочисленными постфиксами и порядковыми номерами. К их производству до недавних пор были два подхода: буквальное, байт в байт, копирование с последующим переносом на новую систему и создание среднестатистического трехмерного экшена с видом на затылок героя, отдаленно похожего на свой давний плоский прототип. Все это... не совсем полноценные игры. Муляжи внутренних органов из папье-маше в кабинете биологии. Големы с зашитыми во лбах знаменитыми логотипами.

Maximo проходит по разряду "неофициального сиквела" (Capcom яростно отвергает все очевидные параллели и называет Maximo "100% stand-alone game" — любопытный маркетинговый ход) наикультовейшей игры начала девяностых Ghouls'n'Ghosts. Каждый, кто хоть раз проходил мимо только начинавших тогда появляться игровых автоматов, помнит рыцаря с копьем, исполнявшего double jump через надгробия и после первого пропущенного удара терявшего доспехи. Неофициальная торговая марка игры, красные семейные трусы, в которых щеголял наш герой, перекочевала и в Maximo — теперь из полигонов!

Если серьезно, то эта игра — квинтэссенция платформера. Жанр, оплакиваемый ПэЖэ, вернулся всерьез. Все как заказывали: из врагов вылетают золотые монетки, за исполнением двойного прыжка вы проводите процентов 70 своего свободного времени, боссы в количестве шести штук выглядят и проходятся именно так, как должны выглядеть и проходиться боссы в правильном платформере. Ах да. Один из уровней располагается на палубе пиратской бригантины. Потрясающе, правда?

Или вот Sonic Advance. Первое появление главного зверя Sega на платформе с логотипом Nintendo — еще годполтора назад это выглядело бы такой же дикостью, как выход журнала Game.EXE под вывеской The Source. В отличие от двух серий Mario Advance, являющихся точными копиями своих собратьев, рожденных на Super Nintendo Entertainment Station, SA — современные вариации на тему. От канона, впрочем, не отступают: еж (или один из трех других играбельных персонажей на выбор) носится по ландшафтам на сверхзвуковой скорости, мертвые петли и специальные акселераторы установлены в правильных местах и правильной последовательности, Dr.Robotnik все также использует разного рода машинерию, золотые колечки собираются все с тем же характерным звуком, что и десять лет назад.

В чем здесь фокус, понимаешь не сразу. Оторваться от обеих игр невозможно. Легкая ностальгия, вызываемая нетривиальными средствами (ремикс, например, главной музыкальной темы Ghouls'n'Ghosts в самом начале Maximo), придает развлечению пикантный, неповторимый вкус. Десяти лет как не было. В ваших руках не лицензионные продукты, выплюнутые мейджорами на рынок с целью безболезненного обогащения, а живые, бойкие игры.

Если бы это не было таким безнадежным штампом, я сказал бы, что в них чувствуется душа.

Андрей ОМ.



